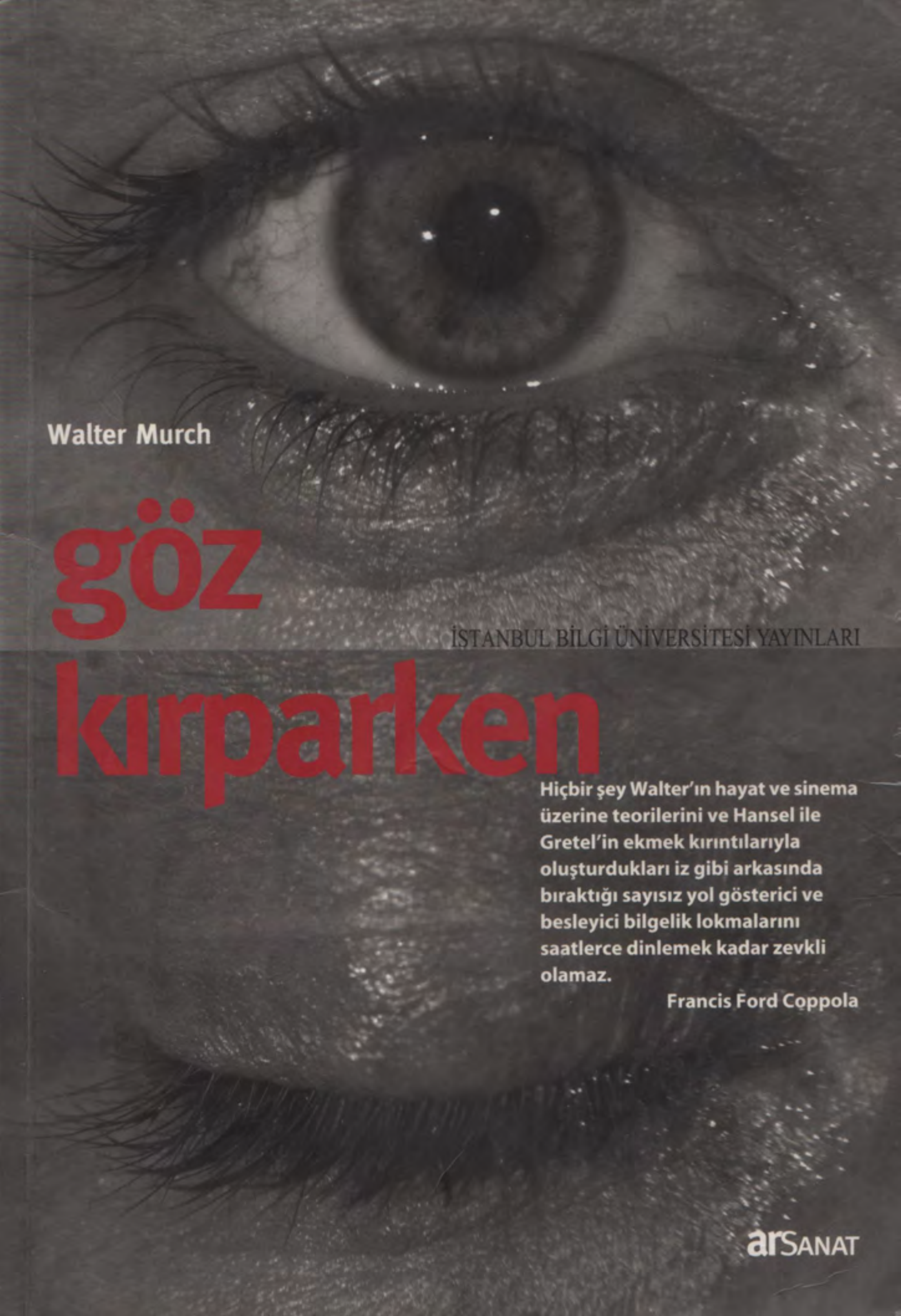


Walter Murch

göz kırparken

İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI

Hiçbir şey Walter'ın hayat ve sinema üzerine teorilerini ve Hansel ile Gretel'in ekmek kırıntılarıyla oluşturdukları iz gibi arkasında bıraktığı sayısız yol gösterici ve besleyici bilgelik lokmalarını saatlerce dinlemek kadar zevkli olamaz.

Francis Ford Coppola

arSANAT

WALTER MURCH

İngiliz ve Amerikan Sinema Sanatları Akademileri tarafından hem görüntü kurgusu hem ses miksajı alanında defalarca onurlandırıldı. 1997'de *İngiliz Hasta* filmi için daha önce eşi görülmedik şekilde biri ses kurgusu diğeri görüntü kurgusu olmak üzere iki Oscar kazandı. Bu filmle İngiliz Akademisi'nden de görüntü kurgusu dalında ödül kazandı. *Kıyamet* (1979 yön: F. Ford Coppola) ile ses dalında Oscar kazanmıştı. Yine bu filmle İngiliz ve Amerikan Film Akademileri tarafından görüntü kurgusu dalında aday gösterilmişti. *Sohbet* (1974 yön: F. Ford Coppola) ile İngiliz Akademisi'nden görüntü kurgusu ve ses alanlarında çift ödül kazandı. İki akademi tarafından da *Julia* (1977 yön: Fred Zinnemann) için en iyi kurgu ödülüne aday gösterildi. 1991'de iki filmle birden kurgu dalında Oscar adayı oldu: *Hayalet* (yön: Jerry Zucker) ve *Baba III* (yön: F. Ford Coppola).

Murch'un kurgusunu yaptığı diğer filmler: *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* (1988 yön: P. Kaufman), *Romeo Kanıyor* (1994 yön: P. Medak), *İlk Şövalye* (1995 yön: Jerry Zucker), *Yetenekli Bay Ripley* (1999 yön: A. Minghella). *Yağmur İnsanları* (1969 yön: F. Coppola), *THX-1138* (1971 yön: G. Lucas), *Baba* (1972 yön: F. Coppola), *Amerikan Grafiti* (1973 yön: G. Lucas), *Baba II* (1974 yön: F. Ford Coppola) ve *Kırıntı* (1994 yön: T. Zweigoff) filmlerinde de ses miksajı alanında çalıştı. Ayrıca film restorasyonlarıyla ilgilidir: Orson Welles'in *Touch of Evil* (1998) ve Francis Ford Coppola'nın *Kıyamet* (2001). Murch'un katıldığı senaryolar: George Lucas'ın yönettiği *THX-1138* ve Carroll Ballard'ın yönettiği *Siyah Aygır (1979). Oz'a Dönüş* adlı filmi yazmış ve yönetmiştir. Film 1985'te Disney tarafından dağıtılmıştır.

İLKER CANİKLİGİL

1972'de İstanbul'da doğdu. 1991'de Saint Joseph Lisesi'ni bitirdi ve Marmara Üniversitesi Sinema-TV Bölümü'ne girdi. 1993'ten sonra gerçekleştirdiği beş kısa filmle ulusal ve uluslararası festivallerde birçok ödül kazandı.

Profesyonel olarak reklam filmi sektöründe kurguculuk, yönetmen yardımcılığı ve yönetmenlik yapan Canikligil, aynı süreçte sayısız kısa filmde kameramanlık, kurguculuk yaptı, birçok kısa film yarışmasında jüri üyeliği yaptı, çeşitli üniversitelerde kısa film atölyeleri yönetti.

Sinema alanında doktorasını 2002'de tamamlayan İlker Canikligil, 2000 yılından bu yana İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema-TV Bölümü'nde ders vermekte, reklam filmi ve müzik video sektöründe serbest yönetmenlik yapmakta ve aralıklı olarak çeşitli dergilerde kısa filmle ilgili yazılar yazmaktadır.

İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI

Walter Murch
GÖZ KIRPARKEN
Çeviren İlker Caniklıgil

IN THE BLINK OF AN EYE

İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları 104
Sanat - Estetik 3

ISBN 975-6176-12-1

Kitapta yer alan *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* filminden fotoğraflar
Saul Zaentz Company'nin izniyle kullanılmıştır.

1. Baskı İstanbul, Haziran 2005

Yazışma Adresi: İnönü Caddesi, No: 28 Kuştepe Şişli 34387 İstanbul
Telefon: 0212 311 60 00 - 217 28 62 / Faks: 0212 347 10 11

www.bilgiyay.com
E-posta yayin@bilgiyay.com
Dağıtım dagitim@bilgiyay.com

Tasarım Mehmet Ulusel
Dizgi ve Uygulama Maraton Dizgievi
Düzelti Sait Kızılırmak
Baskı ve Cilt Şefik Matbaası
Marmara Sanayi Sitesi M Blok No.291 İkitelli - İstanbul
Telefon: 0212 471 15 00 (3 Hat) / Faks: 0212 471 15 00

İstanbul Bilgi University Library Cataloging-in-Publication Data
İstanbul Bilgi Üniversitesi Kütüphanesi Kataloglama Bölümü tarafından kataloglanmıştır.

Murch, Walter, 1943-
Göz Kırparken / Walter Murch; çev. İlker Canikligil.
p. cm.
Includes bibliographical references and index.
ISBN 975-6176-12-1 (pbk.)

1. Motion pictures—Editing. I. Title. II. Canikligil, İlker.
TR899 .M8719 2001

Walter Murch

GÖZ KIRPARKEN
Film Kurgusuna Bir Bakış Açısı

Çeviren
İlker Canikligil

Bu kitap Walter Murch'un Ekim 1988'de Avustralya'nın Sydney şehrinde Spectrum Film'in sinema salonunda verdiği konferansın gözden geçirilmiş metnidir. Konferans Avustralya Film Komisyonu'nun düzenlediği bir serinin parçasıydı.

Bu konferansın bazı bölümleri Şubat 1990'da UCLA Tiyatro Sinema TV Bölümü'nün yüksek lisans programında Barbara ve Richard Marks tarafından verilen "İleri Düzey Kurgu" dersi çerçevesinde yapılan bir sunumda kullanıldı.

1995'te kitabın asıl metni gözden geçirildi ve sonsöz eklendi. 2001'de bilgisayar temelli kurgu konusundaki gelişmeleri yansıtmak amacıyla sonsöz kısmı yeniden yazıldı.

İçindekiler

Francis Coppola'nın Önsözü

Walter Murch'u düşününce yüzüme bir gülümseme yayılıyor. Nedenini tam olarak bilemiyorum. Eşsiz kişiliği, işindeki ustalığının yarattığı güven, inceliği ve bilgeliğinin bir karışımından olmalı. Onu bir çocuğa benzetiyorum: büyümüş ama hâlâ şakacı, esrarengiz ve müthiş bir zeka ile donanmış.

Belki de yaptığım en iyi filmlerde –*Sohbet* ve *Baba 2*– birlikte çalıştığımız içindir. Bu filmler ve *Yağmur İnsanları* için kalbimde özel bir yer var, çünkü genç bir adam olarak kendime koyduğum hedefe en yakın planlar onlardı: Sadece özgün öyküler ve senaryolar yazmak. Bu Walter'ın her zaman beni cesaretlendirdiği ve birlikte çalışırken en iyi yaptığımız şeydi. Walter kendi başına bir inceleme konusudur: Bir film felsefecisi ve kuramcısı, *Oz'a Dönüş*'le kanıtladığı gibi yetenekli bir yönetmen. Hiçbir şey Walter'ın hayat ve sinema üzerine teorileri ve Hansel ile Gretel'in ekmek kırıntılarıyla oluşturdukları iz gibi arkasında bıraktığı sayısız yol gösterici ve besleyici bilgelik lokmalarını saatlerce dinlemek kadar zevkli olamaz.

Gülümsüyorum, çünkü birbirimizden çok farklıyız: Ben duygu ve sezgilerime dayalı anlık kararlar verirken Walter düşünceli, dikkat-

li ve her attığı adımda yöntemlidir. Ben esrimeyle umutsuzluk arasında Tesla'nın alternatif akımı gibi gidip gelirken Walter dengeli, sıcak ve güven vericidir. En az benim kadar becerikli ve sezgileri güçlüdür ama o ayrıca dengelidir de.

Walter benim olmak isteyeceğim gibi bir öncü ve dikkatle dinlenmesi gereken, zevk alınacak biridir. Bütün bu söylediklerimden sonra Walter Murch'u çok sevdiğimi ve ona çok saygı duyduğumu anladığınızı sanıyorum ve kesinlikle öyle hissediyorum.

FRANCIS COPPOLA
Napa, 1995

Mustafa Preşeva'nın Önsözü

Yaşayan efsane Walter Murch tarafından yazılmış olan elinizdeki bu eser, sinema hakkında okuduğum en iyi kitaplardan biri.

Film yapımının sırları hakkında cevaplar ararken taradığımız pek çok kitabın aksine, bu kitapta cevaplar VAR. Öyle şaşırtıcı basitlikteler ki, insan onların ışığı ve açıklığı karşısında nefessiz kalıyor.

Murch, daha 20' li yaşlardayken Coppola' nın *Godfather 1 ve 2* filmlerinin ses tasarımını yaparak başladığı kariyeri boyunca sinema tarihi için hem kurgu hem ses tasarımı alanında *The Conversation* ve *Apocalypse Now* gibi başyapıtlar üretmiş ve nihayet *The English Patient* filminin kurgu ve ses tasarımı için çifte Oscar ile ödüllendirilmiştir.

Burada deneyimlerinin bir kısmını bize bir zen ustasının gücü ve sadeliğiyle aktarıyor. Bizi direkt problemin merkezine taşıyarak aydınlattığında hep aradığımız ve hayranlık duymak istediğimiz öğreticiyle karşı karşıya olduğumuzu hissettiriyor.

Benim için Murch ütopik bir insan.

Gerçek sinema sanatçısında olması gereken bütün nitelikleri temsil ediyor.

İlker Canikligil'e Murch' un kitabını tercüme etme kararı için teşekkür ederiz. Bu çok iyi bir seçim, çünkü şu anda Türkiye' de benzeri yok.

Bu kitaptan cümleleri büyütüp duvara asmayı öneririm – sırf bir "filmmaker" olarak izlememiz gereken yolu hatırlatması için.

MUSTAFA PREŞEVA

İkinci Baskıya Önsöz

1995, film kurgusu için bir dönüm noktasıydı. O yıl Amerikan sinema tarihinde son defa olarak mekanik yöntemle kurgulanan filmlerin sayısı bilgisayarda kurgulanan filmlerin sayısına eşitti. Ondan sonraki her yıl bilgisayarda kurgulanan film sayısı arttı ve diğeri azaldı. 1995'te henüz bilgisayarda kurgulanmış bir film Oscar kazanmamıştı. 1996'dan sonra ise, 1998'de kazanan *Er Ryan'ı Kurtarmak* dışında bütün kazananlar bilgisayarda kurgulanmış filmlerdi.

1995 aynı zamanda *Göz Kırparken*'in Amerika'da ilk yayımlandığı tarihti. Bu ilk baskı bilgisayar temelli kurgu üzerine o günkü durumu açıklayan bir bölüm içeriyordu. Hareketli görüntünün sayısallaşmasının kaçınılmaz olduğunu o zaman da açıkça görüyordum. Ancak bu dönüşüm için kaç yıl gerekeceği henüz açık değildi ve ben de duruma karışık duygularla bakıyordum. Ayrıca o dönemde bilgisayarda kurgu deneyimim de yoktu (Birkaç kısa filmi Avid'de kurgulamıştım ama hiç uzun film yapmamıştım.)

Bir sonraki yıl bu değişti: *İngiliz Hasta*'yı mekanik olarak kurgulamaya başladım ancak kitabın bu yeni baskısında açıkladığım nedenlerle yapım sırasında bilgisayar kurgusuna geçtik. O günden beri

çalıştığım bütün filmler (*Kötülüğün Dokunuşu* ve *Kıyamet*'in restorasyonları da dahil olmak üzere) Avid Film Composer sisteminde kurgulandılar.

Genel kural olarak iki buçuk yıl, bilgisayarların gelişiminde bir kuşak anlamına geliyor. 1995'ten beri iki kuşaktan fazla geçti. Bu yüzden genelde sinema ve özellikle kurgu açısından bu sayısal coğrafyayı tekrar değerlendirmek gerektiğini düşündüm. Sonuç olarak *Göz Kırparken*'in bu yeni baskısında bilgisayar temelli kurgu bölümünü tamamen yeniden yazdım ve hatırı sayılır ölçüde geliştirdim. Mekanikten elektroniğe geçişle ilgili kişisel anılarımı ve sinemanın ikinci yüzyılına girerken birtakım teknik ve sanatsal önsezilerimi de ekledim.

WALTER MURCH
Toronto, Haziran 2001

Önsöz

Igor Stravinsky kendini ifade etmeyi severdi ve yorumlama üzerine epey yazı yazdı. İçinde bir volkan taşıdığı için kendisini dizginlemeye çalıştı. İçinde volkandan en küçük bir iz taşımayanlar bunu kabul ettiler ve Stravinsky kendi *Apollon Musagete*'sini sanki Tchaikovsky'ymiş gibi yönetirken, onlar sopalarını kaldırdılar ve dizginlenmeyi kabullendiler. Onu okumuş olan bizler bunu dinledik ve şaşırdık.

Ingmar Bergman, *The Magic Lantern* (Büyülü Fener)

Çoğumuz bilinçli veya bilinçsiz olarak kendimiz ve dış dünya arasında bir iç denge ve uyum ararız. Stravinsky gibi içimizde bir volkan olduğunu keşfettiğimizde kendimizi dizginlemeye çalışırız. Aynı şekilde içinde buzullar taşıyan biri de tutkulu bir patlama arayışında olabilir. Bergman'ın dediği gibi tehlikeli olan, içinde buzullar taşıyan ve tutkulu bir patlama arayışındaki kişi Stravinsky okuyabilir ve kendini dizginlemeye kalkabilir.

Bu kitapta bulacağınız düşüncelerin çoğu verdiğim konferansta kullanılmış olsalar da sonuç olarak benim kendimi uyarmak için aldığım notlar, kendi içimdeki volkan ve buzullarla başa çıkabilmek için

geliştirdiğim çalışma yöntemleridir. Bu bir insanın kendi dengesini bulma yolundaki kavrayış sürecidir. Belki de burada başkalarına ilginç gelecek olan arayışın özel yöntemlerinden çok arayışın kendisi olacaktır.

Ken Sallows'a özgün konferans notlarını yazıya döktüğü ve daha geniş bir kitleye ulaşma şansı verdiği için teşekkür etmek istiyorum. Görünüş itibariyle birtakım değişiklikler yaptım ve dipnotlar ekledim. Aslında bunların çoğu, dinleyicilerle benim aramda doğaçlama diyaloglar olarak gelişmişti. Bu arada dinleyicilere de katılımları ve ilgileri için teşekkür etmek isterim. Birtakım teknik noktaları da geliştirdim ve bilgisayar temelli kurgunun filmcilik üzerindeki etkisini ele alan bir sonsöz ekledim.

Avustralya Film Komisyonu'ndan Hilary Furlong'a özel olarak teşekkür ederim. Söz konusu konferansın verildiği Avustralya'ya gidişimde etkili olmuştu.

Kesmeler ve Gölge Kesmeler

Genellikle nesneler uç durumlarındayken normal durumları hakkında daha fazla şey öğreniriz: Buz ve buhar bize suyun doğası hakkında suyun kendi başına verebileceğinden daha fazla bilgi verir. Yapılmaya değer olan her film biricik olsa da film yapım şartları o kadar değişkendir ki "normal" hakkında konuşmak yanıltıcı olur. *Kıyamet* her açıdan –program, bütçe, sanatsal tutku, teknik yaratıcılık– buz ve buharın sinemasal karşılığı sayılabilir. Sadece filmin tamamlanması için geçen süreyi düşünürsek (kurgusu bir yıl sürmüştü, sonra bir yıl da sesini hazırlamak ve mikslemek için harcamıştım) parçası olduğum projeler arasında çekim sonrası işlemleri en uzun süren olmuştu. Ama sonuç olarak bu durum "normal" in ne olduğu konusuna ışık tutabilir.[1]

Bu alışılmadık uzunluğun nedenlerinden biri basılmış film malzemesinin fazlalığıydı: 370.000 metre (30 metre normal kullanımla

---

1 Aslında ben kurgu sürecine geç katılmıştım. Richie Marks ve Jerry Greenberg ben Ağustos 1977'de çekimin bitmesinden birkaç ay önce katıldığımda dokuz aydır kurgu yapıyorlardı. Sonra üçümüz birlikte Jerry 1978 baharında ayrılana kadar çalıştık. Daha sonra Richie ile birlikte Lisa Fruchtman'ın katılmasıyla ben ses işlemlerine başlayana kadar devam ettik.

yaklaşık 1 dakikaya eşittir – ç.n.) yani 230 saati aşan malzeme vardı. Filmin son hali 2 saat 25 dakika olduğuna göre 95'e 1 oranına varıyoruz. Bu da demektir ki filmde görülen her dakika için görülmeyen 95 dakikalık görüntü vardı. Karşılaştırma açısından bu oran normal sinema filmlerinde genelde 20'ye 1'dir.

Bu doksan beşe birlik arazide dolaşmak sık bir ormana dalmak, bir süreliğine açık yeşil bir alana çıkmak fakat sonra tekrar ormana dönmek gibiydi. Çünkü helikopter sahneleri gibi sahnelerde eldeki malzeme aşırı fazlayken bazı diğer sahnelerde azdı. Sadece Albay Kilgore sahnelerinde 68000 metre film vardı ve bu sahne filmin son halinde 25 dakika sürdüğüne göre oran yüzde bire kadar çıkıyordu. Ama bağlantı sahnelerinin çoğunda sadece tek ana çekim (master shot) vardı: Francis önemli sahneler için o kadar çok film ve zaman harcamıştı ki bu bağlantı sahnelerini çekerken olabildiğince az film kullanarak durumu düzeltmeye çalışmıştı.

Büyük sahnelerden birini örnek alırsak: Wagner'in *Ride of the Valkyries*'ini kullandığımız "Charlie'nin noktasına" helikopter saldırısı bölümü gerçek bir olay gibi sahnelenmişti ve arka arkaya düzenlenmiş çekimler halinde değil bir çeşit belgesel gibi çekilmişti. Çok sayıda insanın, makinenin, kameranın ve arazinin bir koreografisiydi. Francis "Motor" dediğinde ortam gerçek bir savaşı andırıyordu: Kimi helikopterlerde kimi yerde sekiz kamera aynı anda çalışıyordu. Her bir kamera 300 metrelik (yani 11 dakikalık) filmle doldurulmuştu.

Bu çekimlerin sonunda bir sorun yoksa kamera yerleri değiştiriliyor ve bütün sahne tekrar ediliyordu. Sonra aynı şey tekrar tekrar yapılıyordu. Sanırım ellerinde yeterince malzeme olduğunu hissedene kadar devam ediyorlardı. Her tekrar 2500 metre demekti (yani bir buçuk saat) ve aynen belgesellerde olduğu gibi hiçbir tekrar öncekine benzemiyordu.

Her neyse, bütün her şey bitip film sinemalara çıktığında oturup biz kurgucuların her bir kesme için harcadığımız zamanı gün olarak hesapladım: 1.47 çıktı!

Bu da demektir ki eğer en baştan ne yapacağımızı tam olarak

biliyor olsaydık, bu kadar uzun sürede sonuca ulaşabilmek için her birimiz günde bir buçuk kesme yapacaktık. Başka deyişle sabah koltuğumda oturup bir tane kesme yapsam ve bir sonraki kesme hakkında biraz düşünsem sonra eve gitsem ertesi sabah gelip evvelki gün düşündüğüm kesmeyi yapıp sonra bir kesme daha yapsam ve eve gitsem filme harcadığım sürenin aynısını harcamış olurdum.

Bir kesme yapmanın on saniye sürdüğü düşünülürse, *Kıyamet*'teki aşırı durum bize gösteriyor ki normal bir filmde[2] bile kurgu sadece "bir araya koymak" değil "bir yolun keşfidir" ve bir kurgucunun vaktinin çok büyük kısmı filmi "kesmekle" geçmez. Malzeme ne kadar fazlaysa doğal olarak denenmesi gereken o kadar çok "yol" vardır ve bu da kurgu süresini uzatacaktır. Yüksek çekim oranlı her film için bu doğrudur ama *Kıyamet*'in özel durumunda konunun duyarlılığı, cesur ve alışılmadık yapı, teknik yenilikler ve tüm çalışanların yapabileceklerinin en iyisini yapma gayreti süreyi uzattı. Belki de en önemlisi Francis için dev bütçeye ve konunun genişliğine rağmen sonuçta bunun "kişisel" bir film olmasıydı. Ne yazık ki az sayıda film bütün bu özellikleri bir araya getirebiliyor.

Filmdeki her kesme için muhtemelen on beş "gölge" kesme vardı. Bu kesmeler yapıldılar, denendiler fakat sonra beğenilmeyip filmden çıkarıldılar.Buna rağmen çalışma gününün geri kalan on bir saat elli sekiz dakikası önümüzdeki yolu aydınlatmaya ve açmaya yarayacak şeylere harcandı: Gösterimler, tartışmalar, geri sarıp tekrar gösterimler, toplantılar, programlamalar, budanan planların dosyalanması, notlar alınması ve salt düşünme ile geçen vakitler. Büyük miktarda hazırlık gerçekte kısacık bir karar anına varmak içindi: Kesme –bir plandan diğerine geçme anı– fark edildiğinde bile kendiliğinden olmuşçasına basit ve çaba gerektirmemesi beklenen "kesme".

2 Karşılaştırma açısından normal bir uzun filmde günlük kesme sayısı yaklaşık sekizdir.

Kesmeler Neden İşe Yarar?

Kıyamet de her sinema filmi gibi (Hitchcock'un "*İp*"[1] ini bir kenara koyarsak) değişik film parçalarının bir mozaik halinde bir araya konmasından oluşur. Bunun gizemli tarafı parçaların bir araya getirilmesinin –Amerika'da buna "cut"[2] (kesme) deniyor– bazen zamanda ve uzayda ileri geri gitmeyi de içeren ani ve tam bir görüş alanı değişikliği yaratsa bile işe yaramasıdır.

İşe yarar ama kolaylıkla tersi de olabilirdi çünkü günlük yaşamımızda bizi buna hazırlayan hiçbir deneyim yoktur. Sabah kalktığımız andan gece gözlerimizi kapayana kadar görsel gerçekliği kesintisiz bir görüntü akışı olarak algılarız. Milyonlarca yıldır dünyada hayat bu şekilde algılandı. Sonra birdenbire yirminci yüzyılın başında insanlık başka bir şeyle karşılaştı: Kurgulanmış film.

Bu şartlar altında beyinlerimizin evrim ve deneyimlerimiz tara-

---

1 Film on plandan oluşur. Her biri on dakika süren bu planlar kesme noktaları gizlenerek birbirlerine bağlanmıştır. Böylece filmin kurgulanmamış gibi görünmesi sağlanmıştır.

2 Avustralyalı izleyicilere yönelik bu konuşmamda dillerimiz arasındaki farklılığın bilincindeydim. Amerika'da film "kesilir" yani vurgu ayrımdadır. Avustralya ve Britanya'da ise film "bağlanır" yani vurgu bir araya getirmededir.

fından film kurgusunu reddetmek üzere tasarlanmış olduğu ortaya çıksa şaşırtıcı olmazdı. Eğer böyle olsaydı Lumiere Kardeşler'in filmleri veya Hitchcock'un *İp*'i gibi filmler standart olurlardı. Pratik ve sanatsal açıdan pek çok nedenle böyle olmadığı iyi oldu.

İşin aslı film zaten saniyede yirmi dört kere "kesilir". Her kare bir öncekine göre bir değişiklik içerir. Ancak kesilmemiş bir çekimde her karedeki zaman mekan değişikliği o kadar küçüktür ki (20 milisaniye) seyirci saniyede 24 değişik kare görmek yerine belli bir bağlam içinde bir hareket görür. Öte yandan görsel değişim yeterince büyükse (kesme anında olduğu gibi) yeni resmi farklı bir bağlamda yeniden değerlendirmemiz gerekir. Mucizevi bir şekilde bunu yapmakta genellikle zorlanmayız.

Kabul etmekte zorlandığımız değişimler ne çok hafif ne de çok keskin olanlardır: Bütün bedeni gösteren bir ana çekimden ayak bileklerinden kesilmiş yeni bir çekime kesme yaptığımızda bir şeyin "değiştiğini" anlarız, ama bu değişim bağlamı yeniden gözden geçirmemizi sağlayacak kadar büyük değildir: Görüntüdeki değişim ne hareket ne de bağlamdadır, bu iki düşüncenin çarpışması rahatsız edici[3] zihinsel bir karmaşa –sıçrama– yaratır.

Bu yüzyılın başlarında bazı kesmelerin "işe yaradığının" keşfedilmesi çabucak filmlerin "kesintili şekilde" çekilebileceği fikrini ortaya çıkardı. Bu sinemasal anlamda uçağın keşfi gibi bir durumdu. Pratik olarak filmler artık zamana ve mekana bağlı kalmak zorunda değildiler. Eğer filmleri sadece tiyatrodaki gibi belli unsurları aynı anda bir araya getirerek yapmak zorunda olsaydık konular sınırlı kalacaktı. Halbuki "kesintili çekim" krallıktır: Bir filmin yapımı sırasında neredeyse bütün kararlar doğrudan "kesintili çekimin" yarattığı sorun-

3 Bir arı kovanı arıların yön duygusunu zedelemeden her gece beş santim kaydırılabilir. Şaşırtıcı şekilde kovan iki kilometre oynatıldığında da arılar yön duygularını kaybetmez: Çevreleri tamamen değiştirilmiştir ve bu da yön bulma duyularını harekete geçirmelerini sağlar. Ama eğer kovan birkaç metre oynatılırsa arılar bütün yönlerini kaybeder. Ortam onlara yeni görünmediği için yön bulma duyularını harekete geçirmezler ve akşam dönme vakti geldiğinde birkaç metre ötedeki kovanı görmez ve eski noktada dönüp durmaya devam ederler.

ların üstesinden gelmekle ve aynı zamanda onun avantajlarından en iyi şekilde yararlanmakla ilgilidir.[4]

Bir diğer dikkat edilecek nokta da şu: Eğer her şey anında elimizde olsa bile uzun çekimler yaparken her şeyin yolunda gitmesi çok zordur. Avrupalı filmciler Amerikalılara göre daha fazla ana çekim (master shot) yaparlar. Ama Ingmar Bergman bile olsanız yapabileceklerinizin bir sınırı vardır: Son anda bir özel efekt işlemeyebilir, bir oyuncu sözünü unutabilir, bir lamba patlayabilir ve her şeyi yeniden çekmek zorunda kalabilirsiniz. Çekim uzadıkça doğal olarak hata oluşma riski de artacaktır.

Sonuç olarak her şeyi aynı anda doğru şekilde yürütmekle ilgili lojistik bir sorundan söz edilebilir. Bunun sonucu olarak sadece pratik nedenlerle Lumiere Kardeşler'in veya *İp*'in yolunu izlemiyoruz.

Öte yandan pratik sorunları bir kenara bırakırsak, "kesintili çekim" bize her duygu ve öykü noktası için en uygun kamera açısını seçme şansı verir. Böylece bunları iç içe kurgulayarak toplamda daha büyük bir etki elde edebiliriz. Eğer filmleri kesintisiz çekmek zorunda kalsaydık bu mümkün olmazdı ve filmler de bugün oldukları kadar keskin ve etkili olmazlardı.[5]

Bütün bunların ötesinde "kesme" sadece kesintili çekilen bir filmi devamlılığı olan bir yapıya çevirmek için uygun ve pratik bir yol değildir. Kendi kendine ve kendisi için –paradoksal aniliğinin gücü sayesinde– bir filmin yaratımında olumlu bir etkisi vardır. Kesintili çekim bu kadar pratik yarar sağlamasa bile yine de kesme yapmak isteyecektik.

---

4 Stanley Kubrick *Shining*'i (Parıldama) devamlılıkla çekmek istedi. Bu yüzden bütün oyuncular ve setin sürekli el altında olması gerekiyordu. Londra'daki Elstree stüdyosunun neredeyse tamamını kapattı. Bütün setler aynı anda inşa edildi, ışıkları yapıldı ve film bitene kadar öyle kaldı. Ancak *Shining* bir istisna olarak kalmıştır.

5 Zamansal anlamda olmasa da görsel tutarsızlık Eski Mısır resminin en çarpıcı özelliğidir. İnsan bedeninin her parçası en karakteristik ve en iyi göründüğü açıdan resmedilirdi: Kafa profilden, omuzlar karşıdan, kol ve bacaklar profilden, karın karşıdan. Tüm bu açılar tek bir resimde birleşirdi. Bugün perspektif yasalarıyla uzlaşmış bizler için Eski Mısırlılar karikatüre benzer çarpık bir görünüm verirler. Belki de gelecekte birçok açının aynı anda gösterilmesiyle filmler de aynı şekilde karikatürize ve çarpık görünecekler.

Sonuçta temel gerçek kesmelerin işe yaradığıdır. Ama soru hâlâ ortada duruyor: Neden? Yabanarısı gibi, uçamaması gerekiyor ama uçuyor.

Bu gizeme birazdan döneceğiz.

“Kötü Parçaları At”

Yıllar önce karım Aggie ve ben birinci yıldönümümüz için İngiltere’ye gittik (Amerika’da evlendik ama karım İngiliz’dir). Orada onun çocukluk arkadaşlarından bazılarıyla ilk defa karşılaştım.

“Ne iş yapıyorsunuz?” diye sordu biri, ben de film kurgusu üzerine eğitim aldığımı söyledim. “Ah kurgu” dedi, “kötü parçaları attığınız aşama değil mi o?” Tabi ben kibarlığı kaybetmeden de olsa biraz kızdım: “O kadar basit değil, film kurgusu yapıdır, renktir, harekettir, zamanla oynamaktır ve daha birçok şeydir.” Onun aklındaki kendi hatıra amaçlı ev filmleriydi elbette: “Burası kötü, atalım, geri kalanına ekleyelim.”

Şimdi yirmi beş yıl sonra onun içten bilgeliğine saygı duyuyorum.

Bir anlamda film kurgusu kötü parçaların atılmasıdır ama asıl cevaplaması zor olan soru şudur: *Bir parçayı kötü yapan nedir?* Eğer bir hatıra filmi çekiyorsanız ve kamera sallanıyorsa bu kötüdür ve o parçayı atmak istersiniz. Bir hatıra filminin amacı bellidir: Olayların gerçek zamanda yeniden yapılandırılmaksızın sunulması. Oysa anlatımcı filmlerin amacı çok daha karmaşıktır. Parçalanmış zaman yapısı, karakterlerin iç durumlarını gösterme çabası neyin “kötü” olduğu-

nu tanımlamayı aşırı derecede zorlaştırır. Belirli bir film için kötü olan diğeri için iyi olabilir. Film yapımına şöyle bakmak da mümkündür: Asıl amacınız o film özelinde neyin kesinlikle "kötü" olduğunu bulmaktır. Yani kurgucu bu "kötü" parçaların arayışına çıkar ve onları atar. Yeter ki bu yaptığı, kalan "iyi" parçaların oluşturduğu yapıya zarar vermesin.

Bu beni şempanzelere götürüyor.

Yaklaşık kırk yıl önce, DNA'nın helezona benzer yapısı keşfedildiğinde, biyologlar her canlı için genetik bir harita bulacaklarını umdular. Tabi ki İngiltere haritasının İngiltere'ye benzemesi gibi DNA yapısının inceledikleri canlıya benzemesini beklemiyorlardı ama organizmadaki her bir noktanın DNA'da bir karşılığı olacağını düşünüyorlardı.

Ama buldukları bu olmadı. Yakından incelediklerinde örnek olarak insan DNA'sıyla şempanze DNA'sının şaşırtıcı şekilde benzediğini gördüler. Yüzde doksan dokuza varan bu benzerlik şempanze ile insan arasındaki belirgin farkları açıklamakta zorluk yaratıyordu.

O halde farklar nereden geliyordu?

Sonunda biyologlar bugün de tartışılan bir olguyu fark ettiler: Organizma geliştikçe DNA içindeki farklı bilgi parçalarının harekete geçirilmesindeki düzeni ve hızı kontrol eden bir şey vardı.

Ana karnındaki gelişimin ilk evrelerinde insan ve şempanze arasındaki farkı ayırt etmek zordur. Ama büyüyüp vardıkları bir noktada farklılıklar belirgin hale gelir. Bu noktadan itibaren farklılıklar giderek belirginleşecektir. Örnek olarak önce beynin mi kafatasının mı gelişeceği sorusunu verirsek, insanda öncelik beyindedir, çünkü amaç beynin olabildiğince fazla gelişmesini sağlamaktır. Bir insan yavrusuna baktığınızda kafatasının özellikle beynin üst ucunda henüz tam olarak gelişmediğini görebilirsiniz.

Şempanzelerde öncelik sırası değişiktir: Önce kafatası sonra beyin gelişir. Bunun nedeni şempanzenin doğum sonrası çevre şartlarının sertliği olabilir. Şempanzenin emir sıralamasında ilk emir: "Bu boşluğu doldurabildiğin kadar beyinle doldur" olabilir. Her durumda bir

şempanze için sert bir kafatası ile doğmuş olmak büyük bir beyinle doğmuş olmaktan çok daha önemlidir. Benzer karşılaştırmalar birçok organ için yapılabilir: Başparmak ve parmaklar, iskelet yapısı, bazı kemiklerin bazı kaslardan önce oluşması vs.

Söylemek istediğim DNA içindeki bu bilgi "kesilmemiş film" e benzetilebilir. Gizemli sıralama kodu da kurgucu olarak görülebilir. Bir filmin ham çekim malzemesi ile bir odaya otursanız ve başka bir kurgucu da aynı malzeme ile yan odada otursa ikiniz de aynı malzemeden bambaşka filmler kurgulardınız. Yapıyı nasıl kuracağınız konusunda ikiniz de ayrı kararlar verirdiniz. Bu da aslında hangi bilgi parçasının ne zaman verileceği ile ilgili olurdu.

Örnek olarak bayan X arabaya bindiğinde silahın dolu olduğunu biliyor muyuz? Yoksa bu o arabaya bindikten sonra öğrendiğimiz bir şey mi? Her iki tercih de sahneyle ilgili farklı bir duygu yaratacaktır. Böylece bir farklı kararı diğerine ekleyerek devam edersiniz. Benzetmeyi ters çevirirsek, insan ve şempanzeye aynı çekim malzemesinden üretilmiş iki farklı kurgu olarak bakmak da mümkündür.[1]

Burada bir insana veya şempanzeye görece değerler vermiyorum. Sadece ikisi de ait oldukları ortamlar için uygundur diyorum: Ormanda ağaçtan ağaca atlamaya uygun değilim, bir şempanze de bu kitabı yazmaya uygun değildir. Buradaki önemli nokta iki türün asıl değerleri değil yaratım sırasında birini diğerine dönüştürme çabasının gereksizliğidir. Kısaca şempanze yapmaya başlayıp sonra onu insana dönüştürmeye çalışmayın. Bu sadece yapıştırma bir Dr. Frankenstein canavarı ortaya çıkarır ki böyle filmleri sinemalarda görüyoruz: X filmi küçük, "çevresiyle uyumlu", güzel bir film olabilirdi ama yapım sırasında birisinin filmin olasılıklarıyla ilgili şişirme bir fikri oluştu ve sonuç olarak film sıkıcı ve kendini beğenmiş oldu: Birisinin yarı yolda insana çevirmeye çalıştığı bir şempanze filmi olmaya çalıştı ama sonuçta ikisi de olamadı.

1 Tabi bir şempanze ile bir hamamböceği de farklı "çekim malzemelerinden" üretilmiştir.

Ya da Y filmi karmaşık, zor algılanan konularla ilgili tutkulu bir proje olarak başladı ama stüdyo kontrolü ele aldı ve seks ve aksiyonla dolu ek malzeme çekilmesini istedi. Sonuçta büyük bir potansiyel kaybedildi, ne insan ne şempanze olabildi.

En Azla En Çok

Bir ses miksajının niteliğini asla içerdiği kuşak sayısıyla ölçemezsiniz. Yüzlerce kuşak içeren kayıtlardan berbat miksajlar yapılabilir. Aynı şekilde sadece üç kuşaktan harika miksajlar da yapılabilir. Bu daha önce verilen kararlara, seslerin kalitesine ve bu bileşimin seyircinin kalbindeki gizli duygulara erişmesi ile ilgilidir. Birinci prensip: Daima en azla en fazlaya ulaşmayı deneyin – deneyin kelimesi üzerinde vurgu var. Her zaman başaramayabilirsiniz ama seyircinin aklında en fazla etkiyi ekranda mümkün olan en az sayıda unsuru kullanarak yaratmaya çalışın. Neden? Çünkü sadece seyircinin hayal gücünü harekete geçirmek için yapılması gerekeni yapmaya çalışıyorsunuz. Önermek her zaman ortaya koymaktan daha etkilidir. Bir noktayı aştığınızda, ortaya daha fazla çabayla detay zenginliği koyduğunuzda aslında seyirciyi katılımcı olmaktan uzaklaştırıyorsunuz demektir. Aynı prensip filmciliğin değişik alanlarında da geçerlidir: Oyunculuk, sanat yönetimi, fotoğraf, müzik, kostüm vs.

Tabi ki aynı prensip kurgu için de geçerlidir. Asla içinde fazla kesme olduğu için bir filme iyi kurgulanmış demezsiniz. Genellikle nerede kesilmemesi gerektiğini bulmak daha fazla sezgi ve çaba ister.

Kesmek için maaş aldığınızı düşünüp kesmeyin. Karar vermek için para alıyorsunuz, kesmek veya kesmemek konusunda karar vermeye gelince kurgucu aslında saniyede 24 kere bu kararı verir: "Hayır. Hayır. Hayır. Hayır. Hayır. Hayır. Hayır. Evet!"

Gereğinden fazla aktif ve devamlı plan değiştiren bir kurgucu aslında sürekli bir şeyler göstermekten kendini alıkoyamayan bir tur rehberine benzer: "Ve orada Sistine Tavanı var, ve şurada Mona Lisa ve bu arada şuradaki yer karolarına bakın..." Bir turdaysanız rehberin size bir şeyler göstermesini elbette istersiniz ama bazen de sadece yürümek ve gördüğünüzü görmek istersiniz. Eğer rehberin (veya kurgucunun diyelim) insanları ara sıra kendi seçimlerini yapmak veya hayal güçlerini takip etmekte serbest bırakacak güveni yoksa "tam kontrol" gibi kendi kendini başarısız kılmaya mahkum bir amacı var demektir. Bir noktada insanlar kendilerini kısıtlanmış hissederler sonra da enselerindeki sürekli baskı nedeniyle rahatsız olurlar.

Eğer en azla en fazlaya ulaşın diyorsam azın ne kadar olduğunu bilmenin bir yolu var mı? Bu durumda şu saçma sonuca varmak mümkün mü: "Hiç kesmeyelim mi?" Şimdi ilk sorunumuza döndük: Film pratik nedenlerle kesilir ve kesmek –gerçekliğin bu ani kırılması– kendi başına etkili bir araç olabilir. O halde mümkün olan en az sayıda kesme yapmak gerekiyorsa ne zaman kesmelisiniz? Bir kesmeyi iyi yapan nedir?

Altı Kural

Sinema okullarında kurgu derslerinde ilk konuşulan konu benim üç boyutlu kurgu diye adlandırdığım şeydir: A çekiminde bir adam kapıyı açar, odanın ortasına kadar yürür sonra ikinci çekime kesilir: B çekiminde adam aynı noktadan ilerler ve masasına oturur.

Yıllar boyunca, özellikle sesli filmin ilk yıllarında kural buydu. Üç boyutlu bir dünyada devamlılığı sağlamaya çalışırdınız. Bunu yıkmak bir başarısızlık[1] olarak görülürdü. İnsanları uzayda sıçratmak belki ancak deprem veya kavga gibi çok uç ve yoğun hareket içeren durumlarda düşünülebilirdi.

Ben aslında üç boyutlu devamlılığı altı kurallık "bir kesmeyi iyi yapan kriterler" listemin sonuna koyuyorum. Listenin başında bir sinema okulunda, tanımlanması en zor şey olduğu için büyük olasılıkla en sonda kalacak "Duygu" var. "Seyircinin nasıl hissetmesini istiyorsunuz?" Eğer film boyunca onların hissetmesini istediğiniz şeyi hissediyorlarsa yapabileceğinizin en iyisini yapmışsınız demektir. Filmin so-

---

1 Bu düşünüş şeklinin yanlışlığı çoklu kamera yöntemiyle çekilen durum komedilerinde açıkça görülebilir. Kameralar aynı anda çekim yaptıkları için oyuncular uzamsal devamlılık açısından daima doğru noktalardadırlar. Ama buna rağmen "kötü kesmeler" her zaman ortaya çıkabilir.

nunda hatırladıkları kurgu, kamera, oyuncu performansları ve hatta öykü bile değildir, sadece nasıl hissettiklerini hatırlarlar.

Benim için ideal bir kesme aşağıdaki altı kuralın hepsini birden karşılayan kesmedir: 1- O andaki duyguya uygundur, 2- Öyküyü ilerletir, 3- Ritmik açıdan ilginç ve doğru zamanda gerçekleşir, 4- "Gözle takip" diye adlandırabileceğimiz bir şeyi –seyircinin çerçeve içindeki ilgi odağının yeri ve hareketi ile ilgilidir– hesaba katar, 5- "Düzlemselliğe" saygı gösterir – üç boyutlu dünyanın fotoğrafla iki boyutluya indirilmesiyle ilgili dilbilgisi (aks çizgisi sorunları vs.), 6- Üç boyutlu dünyanın devamlılık kurallarına uyması beklenir (insanlar odada neredeler ve birbirleriyle ilişkileri nedir?)

1- Duygu	51%
2- Öykü	23%
3- Ritim	10%
4- Göz takibi	7%
5- Perdenin iki boyutlu yapısı	5%
6- Aksiyonun üç boyutlu yapısı	4%

Listenin en başındaki duygu her ne pahasına olursa olsun korumanız gereken şeydir. Eğer bir kesme yapmak için bu kriterlerden herhangi birini feda etmeniz gerekiyorsa listenin altından başlayın ve üste doğru gidin.

Örnek olarak eğer filmdeki belirli bir an için değişik birkaç kesme olasılığınız varsa ve bunlardan birinin doğru duyguyu verdiğini, öyküyü ilerlettiğini, ritmik açıdan tatmin edici olduğunu, göz takibini ve düzlemselliği koruduğunu ama üç boyutlu dünyanın devamlılığını sağlayamadığını fark ederseniz, her açıdan yapmanız gereken kesme budur. Eğer diğer olası kesmelerin hiçbiri doğru duyguyu vermiyorsa, uzamsal devamlılığı feda etmeye değer.

Her kurala verdiğim rakamsal değer alaycı görülebilir: Fark ettiyseniz listenin başındaki iki kriter (duygu ve öykü) değer olarak son dördünden (ritim, göz takibi, düzlemsellik, uzamsal devamlılık) fazladır. Bazı durumlarda listenin başındaki duygu diğer beşinden değerlidir.

Aslında ayrıca bunun pratik bir tarafı da var: Eğer duygu doğruysa ve öykü biricik ve ilginç bir şekilde ve doğru ritimle ilerliyorsa, seyirci daha alt seviyedeki göz takibi, aks çizgisi vs gibi kurgu sorunlarını göz ardı etme eğiliminde olacaktır. Genel prensip olarak listede daha üstteki bir kriteri karşılamak alttaki sorunları örtmeye yardımcı olur. Ama tersi doğru değildir: Örnek olarak 4 numarayı karşılamak (göz takibi) 5 numaradaki (aks çizgisi) sorunu gözden kaçırırken, 5 numara (aks çizgisi) doğruysa ama 4 numara (göz takibi) dikkate alınmadıysa kesme başarısız olacaktır.

Uygulamada göreceğiniz gibi listenin en üstündeki üç şey (duygu-öykü-ritim) birbirlerine sıkı sıkıya bağlıdır. Bunları birbirine bağlayan güç atom çekirdeğindeki proton ve nötronları bağlayan güçlere benzer. Listenin altına doğru gittikçe bu bağlar da zayıflar.

Çoğu zaman altı kriterin hepsini karşılayabilirsiniz ve mümkün olduğu sürece daima buna uğraşmalısınız: Fazlasını elde etmek varken asla azıyla yetinmeyin.

Önerdiğim bir öncelikler listesidir. Eğer bir şeyden vazgeçecekseniz asla duyguyu öykü için feda etmeyin. Öyküyü ritim için, ritmi göz takibi, göz takibini düzlemsellik ve düzlemselliği uzamsal devamlılık için feda etmeyin.

Yanlış Yönlendirme

Bu düşüncelerin altında bir film kurgucusunun temel görevi yatar: Kendini seyirci yerine koymak. Seyirci filmin herhangi bir anında ne düşünecektir? Nereye bakacaktır? Ne düşünmelerini istersiniz? Ne düşünmeleri gerekir ve tabi ki ne hissetmelerini istersiniz? Bunu akılda tutarsanız (ki bu her sihirbazın baş endişesidir) bir sihirbaz olursunuz. Doğaüstü güçlerle uğraşan bir sihirbaz değil ama gündelik işlerle meşgul bir sihirbaz.

Houdini'nin işi mucize yaratmaktı. Bunu yapabilmek için sizin "şuraya" (sağa) bakmamanızı isterdi çünkü o anda diğer tarafta zincirlerini çözmekle meşguldü. Bu amaca ulaşmak için sizi "oraya" (sola) baktıracak bir yol bulurdu. Sihirbazların sık sık dediği gibi sizi "yanlış yönlendiriyordu". Seyircinin yüzde doksan dokuzunun onun istediği yöne bakmasını sağlayacak bir numara yapıyordu. Bir kurgucu da bunu yapabilir, yapar ve yapmalıdır.

Bazen ayrıntılarda kaybolup geneli gözden kaçırabilirsiniz. Bu bana genellikle görüntüye dev perdeye yansıtılmış halde değil de kurgu masasının küçük ekranında baktığımda olur. Doğru bakış açısını yeniden kazanmanız için yapmanız gereken kendinizi çok küçük, ek-

ranı dev hayal etmektir. Ayrıca filmi bin kişilik bir salonda insanlarla birlikte ve düzeltme yapmanın artık imkansız olduğu bir durumda izlediğinizi düşünmelisiniz. Eğer gördüğünüz şey hâlâ hoşunuza gidiyorsa büyük olasılıkla sorun yoktur. Eğer hoşunuza gitmiyorsa en azından sorunun çözümü için kafanızda bir fikir belirecektir. Bu etkiyi elde etmek için kullandığım numaralardan biri kağıttan küçük insan figürleri (erkek ve kadın) kesip ekranın sağ ve sol tarafına yerleştirmektir: Figürlerin boyu ekranı on metrelik dev bir sinema perdesi gibi göstermeye uygundur.

Çerçevenin Dışını Görmek

Film kurgucusu yapım sürecinde çalışan insanlar arasında filmin çekim şartlarını bilmeyen (veya bilmeme hakkı olan) buna rağmen film üzerinde büyük etkisi olan birkaç kişiden biridir.

Eğer oyuncu, yapımcı, yönetmen sanat yönetmeni gibi konumlarda sette bulunduysanız gebelik ve doğumun sıkıntılarını yaşayabilirsiniz. Sonuçta gün sonunda çekimleri izlediğinizde ister istemez kafanızda çerçevenin dışını da görmeye başlarsınız. Çekilen görüntünün ötesinde orada olan fiziksel ve duygusal her şeyi hayal edebilirsiniz.

"O çekimi yapabilmek için deli gibi çalıştık. Filmde mutlaka kullanılması gerekir." Yönetmen olarak siz bu durumda elinizdekinin ihtiyacınız olan şey olduğunu düşünürsünüz. Ama kendinizi öyle görmek konusunda zorluyor da olabilirsiniz çünkü o çekimi yapmak çok para zaman ve sinir harbi gerektirmiş olabilir.

Aynı şekilde bazı durumlarda sevmediğiniz bir şey çekmiş olabilirsiniz. Herkes yorulmuştur siz de hafif kızgınlıkla "Tamam şöyle yapalım: Bir yakın plan alalım ondan sonra paydos verelim" demişsinizdir. Sonradan o çekime baktığınızda tek hatırladığınız çekim sıra-

sındaki sinir bozucu durumdur. Bu nedenle o çekimin başka bağlamdaki olası kullanımlarını göz ardı edebilirsiniz.

Kurgucuysa aynen seyirci gibi ekranda ne varsa sadece onu görmeye çalışmalıdır. Ancak bu şekilde görüntüler esas yapılış anındaki bağlamlarından kurtulabilirler. Kurgucu ancak sadece ekrana yoğunlaşarak, sevimsiz şartlar altında çekilmiş olsalar da kullanılması gereken çekimleri kullanabilir ve ne kadar pahalıya patlamış olsalar da kullanılmaması gerekenleri atar.

Bir çeşit bekaretin korunması gerektiğinden söz ediyorum. Kendinizi gereksiz yere çekim şartlarına gebe bırakmayın. Genel olarak neler olduğunu bilin ama olabildiğince az ayrıntı bilmeye çalışın çünkü sonuçta seyirci bunlardan hiçbirini bilmeyecek ve siz de seyircinin tarafında olmalısınız.

Elbette yönetmen çekim aşamasındaki her şeyle en fazla içli dışlı olan kişidir. Bu nedenle de "çerçeve dışı bilgi" konusunda en ağır yük ondadır. Çekimin son gününden kaba kurgunun son gününe kadar bir yönetmenin yapabileceği en iyi şey herkesle vedalaşıp iki haftalığına ortadan kaybolmaktır. Deniz kıyısına, ormana veya Mars'a gidebilir. Bu yükten kurtulması şarttır.

Nereye giderse gitsin, filmle tamamen ilgisiz şeyler düşünmelidir. Bu zordur ama çekimle kurgu arasına bir duvar çekmek gereklidir. Fred Zinnemann çekimin bitiminden sonra Alpler'e tırmanışa giderdi, böylece hayati tehlike taşıyan bir duruma girerek filmden gerçekten uzaklaşmak isterdi.

Birkaç hafta sonra Alpler'den dünyaya geri döner, karanlık bir odada yalnız başına oturur ve filmini seyrederdi. Doğal olarak hâlâ çerçeve dışı bilgiyle dolu olurdu çünkü bir yönetmenin bundan tam olarak kurtulması imkansızdır. Ama yine de eğer çekimden sonra hemen kurgu aşamasına katılsaydı karışıklık çok daha fazla olacak ve çekim ve kurgunun iki ayrı düşünce şekli birbirine girecekti.

Elinizden geldiğince yönetmene bu duvarı kurmasında yardımcı olun. Böylece filmi ilk gördüğünde şunu diyebilsin: "Tamam bu

filmle hiçbir ilgim olmadığını varsayacağım. Yapılması gereken şeyler var. Ama ne yapacağız?"

Böylece istediğinizle elinizde olanı ayırmak için mücadele edeceksiniz ama filmle ilgili düşlerinizi hiçbir zaman unutmayacaksınız. Sadece ve sadece ekranda olanı görmeye çalışacaksınız.

Çift Olarak Rüya Görmek

Birçok açıdan kurgucu, yönetmen için, editörün yazar için yaptığını yapar: Belli eylem biçimlerini cesaretlendirir, diğerlerine karşı çıkar, belirli bir malzemenin kitaba konup konmaması veya yeni malzeme eklenmesi konusunda tartışır. Ama sonuçta kelimeleri bir araya getirip kitabı oluşturan yazardır.

Ancak filmde görüntüleri (yani kelimeleri) belli bir sırayla ve ritimle bir araya getiren kurgucudur. Burada yönetmenin rolü çekim sırasında bir aktöre yapacağı gibi öneri getirmek ve tavsiye etmektir. Yönetmenle kurgucu proje sırasında sürekli yer değiştirirler.

Rüya terapisinde hastayı bir eşle çalıştıran bir yöntem kullanılır: Rüya gören ve rüyayı dinleyen vardır. Uyandıktan bir süre sonra rüya gören dinleyeniyle oturur ve önceki gece gördüğü rüyayı gözden geçirir.

Genellikle akılda kalan hiçbir şey yoktur veya hayal kırıklığı yaratan tek bir görüntü vardır ama bu işleme başlamak için yeterlidir. Görüntü tanımlanınca dinleyenin görevi bu görüntü üzerine hayali bir sahne önermektir. Örneğin bütün hatırlanan bir uçaksa dinleyici Endonezya'daki bir turnuvaya gitmek üzere golf sopalarıyla dolu bir je-

tin Tahiti üzerinde uçmakta olduğunu söyler. Rüya gören bu noktada hemen karşı çıkar: "Hayır Fransa'da savaş alanı üzerinde uçan bir dört kanatlıydı..." Başka bir deyişle hafızada gizli kalmış rüya alternatif bir yorum duyulduğunda kendi kendini savunma yoluna gider ve böylece açığa çıkar. Bu açığa çıkma dinleyici tarafında yeni yorumlar yapmak için fırsat yaratır ve böylece rüyanın büyük kısmı açığa çıkarılmış olur.

Yönetmenle kurgucu arasındaki ilişki de buna benzer: Genellikle yönetmen rüya gören, kurgucu da dinleyendir. Ama en iyi hazırlanmış yönetmenler için bile hayal gücü ve hafızanın bir sınırı vardır. Bu noktada kurgucunun görevi yem olarak alternatif senaryolar devreye sokup gizli kalmış rüyanın kalkıp kendini güçlü şekilde ortaya çıkarmasını sağlamaktır. Bu senaryolar çok geniş ölçekte (şu sahneyi filmin bütününün iyiliği için çıkarmalı mıyız?) veya en dar ayrıntıda (bu plan bu karede mi bitmeli yoksa bir sonraki karede mi?) olabilir.

Bazen de kurgucu rüya gören, yönetmen de dinleyen olabilir. Bu sefer yönetmen ortak rüyayı ortaya çıkarmak için gereken yemi atacaktır.

Her iyi balıkçının söyleyeceği gibi yakalayacağınız balığın cinsini belirleyen elinizdeki yemin kalitesidir.

Takım Çalışması: Birden Çok Kurgucu

Kurgucu sadece yönetmenle işbirliği yapmaz. Çoğu zaman iki veya daha fazla kurgucu aynı anda aynı yetkilerle film üzerinde çalışıyor olabilirler. Bu birçok kişiye garip gelebilir çünkü aynı çalışma tarzını görüntü yönetmenlerinde veya sanat yönetmenlerinde görmeyiz. Yapım sonrası aşamaları üzerindeki zaman baskısı yapım sırasındakilere göre çok daha fazladır ve olası hataların düzeltilmesi de çok daha zordur. Bu yüzden birden çok kurgucu çalıştırılır. *Sohbet*, *Kıyamet*, *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* ve *Baba 3* gibi filmlerde başka kurgucularla çalıştım ve bundan zevk de aldım.

Birlikte kurgu yapmanın en büyük yararı hızlı olabilmek, en büyük tehlikesi ise uyum sorunu yaşamaktır. Ne var ki 106.000 metre (65 saat) görüntü malzemesi varsa riski alıp iki kurgucu veya en azından bir yardımcı kurgucu çalıştırmanız gerekir. Ama bir filmde tek kurgucu varsa ve elindeki malzeme hakkında sabit bir fikri oluştuysa bu da sorun yaratır. Özellikle kurgucu ile yönetmen daha önce birlikte çalışmamışlar ve ortak bir dil geliştirememişlerse bu sorun daha da vahim hale gelebilir. Bu durumda ikinci bir kurgucuyla çalışmak kötü bir fikir olmayabilir.

Baba Francis'in iki kurgucu ile çalıştığı ilk filmdi. Aslında başta tek kurgucu vardı ama malzeme hakkında sabit fikir sorunu o kadar vahim hale geldi ki birkaç ay sonunda onu göndermek zorunda kaldılar. Bu karar varolanı yeniden düzenlemek ve baştan başlamak için verilmişti. Ancak aylar kaybetmişlerdi ve hem filmin üç saatlik uzunluğu hem de esnek olmayan çıkış tarihi nedeniyle iki kurgucu tutmak zorunda kaldılar. Filmin çekimi sürüyordu ve yapacak çok iş vardı: Her kurgucu yirmi dört haftada doksan dakikalık bir film tamamlamak zorundaydı. Ama *Baba 2* ve *Kıyamet*'in tersine iş tam ortadan ikiye bölünmüştü. Bill Reynolds ilk yarıyı, Peter Zinner ikinci yarıyı kesti. Filmde Bill'in bölümünden Peter'in bölümüne geçilen özel bir nokta vardır.

Baba 2'de kurgu sorumluluğu paylaştırılmıştı. Aynı sahneler hep aynı kişi tarafından kesiliyor ve yeniden kesiliyordu.[1] Ama Francis filmin yapısı ile oynamaya başlayınca kurgucular başkalarının önceden kestiği sahnelerle uğraşmaya başladılar.

25 milyon dolarlık bir filmde haftalık kâr yaklaşık 250.000 dolardır. Eğer iki kurgucunun varlığı filmi bir ay önce çıkarmanızı sağlayacaksa tüm filmden kazandıkları aylıklarının hepsini olmasa da büyük kısmını geri ödeyecekler demektir. *Kıyamet*'teki gibi günde 1.47 kesme oranına gelecekseniz filmin son hali için epey yolun denenmiş olduğu açıktır. Yapmak istediğiniz buysa büyük olasılıkla birden çok kurgucuya ihtiyacınız vardır.

1 *Baba 2*'de kurgucular Peter Zinner, Barry Malkin ve Richard Marks'tı.

Karar Anı

Phil Kaufman *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği*'ni Fransa'da çekerken ben 9500 km ötede Kaliforniya'da Berkeley'de kurgu yapıyordum. Günlük çekimler iki haftada bir yollanıyordu. Oturup yaklaşık on saatlik film malzemesini seyreder, notlar alır, eşlemeleri kontrol eder, kodlamaya hazırlanırdım.

Bu alışıldık uygulamalar dışında, her kamera yerleşiminden bir adet belirleyici kare seçer ve o kareyi fotoğraf kartına bastırırdım. Bu fotoğrafları büyük panolara koyardık. Herhangi bir kamera yerleşimi karmaşık olduğunda veya hareket içerdiğinde birden çok fotoğraf basmak gerekiyordu (sanırım *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* için en fazla fotoğraf parti sahnesinde bir kamera yerleşimi içindi. Yedi tane fotoğraf kullanmam gerekmişti). Genelde üç kare yeterli olurdu. Çoğunlukla da sadece bir fotoğraf vardı.

Bu kareleri basabilmek için özel bir negatif kullanmak zorunda kaldık çünkü normal negatif çok kontrast bir sonuç veriyordu. Kullandığımız filmin hızı 2 ASA gibi çok düşük bir hızdı. Bu yüzden pozlama süresi çok uzuyordu ama sonuç çok iyi oldu: Fotoğraflardaki renk dengesi ve kontrast filme çok yakındı.


PRAKTICA
620
2·Z

"Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği" filminde Juliette Binoche'un canlandırdığı Teresa karakterinden iki kare. Sol alttaki üç haneli sayı karenin alındığı kamera yerleşim numarasını gösteriyor. Diğer sayılar ise karenin sahne içindeki yerini belirliyor (iki resimlik bir grubun ikincisi).




621
4.4

"Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği" filminde Lena Olin'in oynadığı Sabina'ya ait iki kare.
Numaralama sistemi bir önceki sayfada Teresa'nın fotoğrafları için uygulananla aynı.
Her iki kare de Sabina ve Teresa arasındaki doğaçlama gelişen fotoğraf çekimi sahnesine ait




542

"Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği" filminde Teresa karakterinden iki kare. 542 numaralı yerleşimden tek kare genel fikri vermek için yeterli olmuş. 635'te ise planın karmaşık yapısı nedeniyle üç kare gerekmiş. Bu kare de Sabina'nın 634 numaralı karesiyle aynı sahneden geliyor ve bu iki plan filmde arka arkaya kullanılmıştı.



Bu fotoğraflar daha sonra yönetmenle çekilenlerin ne olduğu ve nasıl çekildikleriyle ilgili tartışmalar sırasında çok yararlı oldu. O tür tartışmalar çok çabuk sonuçlandı.

Ayrıca bazı ayrıntıların takibi konusunda en iyi devamlılık yazmanından daha iyi kayıt tuttular: Bir oyuncunun saçlarının özelliği, kostümlerdeki hafif bir acayiplik, yakanın uçlarının aşağı veya yukarı bakması ve hatta çıkardıklarında şapkalarının kafalarında iz yapıp yapmaması gibi şeyler.

Reklam bölümü ve filme sonradan katılanlar için de çok yararlı oldular. Bütün karakterleri anında ve değişik ruh hallerinde, kostümlerde ve sahnelerde görebiliyordunuz.

Ayrıca sadece sergilenme biçimleri nedeniyle resimler birbirleriyle garip şekillerde çakıştı. Filmde on altı panomuz, her panoda da 130 fotoğraf vardı. Her pano bir kitap sayfası gibi tasarlanmıştı: Fotoğrafları soldan sağa aynen kitap okur gibi okuyordunuz. Bir panonun sonuna geldiğinizde diğer panoya geçiyordunuz. Panolar arasındaki bu kesişmeler çok ilginçti çünkü yan yana gelmesi asla düşünülmeyen kareler yan yana geliyordu. Bazen bundan bir kıvılcım çakıyor ve bu yöntemi kullanmasak asla aklımıza gelmeyecek birtakım kurgu fikirlerine ulaşıyorduk.

Ama benim için fotoğrafların en ilginç özelliği duyguların dilini hiyerogliflerle anlatmalarıydı.

Melankoliyle dolu ironik bir öfkeyi hangi kelime anlatır? İngilizcede böyle bir kelime yok ama bir fotoğrafta bunu görebiliyordunuz.

Ya da fotoğraf sinirli bir bekleyişi gösteriyordu: Karakter korkmuş ve şehvetliydi, ama aynı zamanda da kafası karışıktı çünkü şehveti kocasıyla yatan bir kadına yönelikti. Bu ne anlama geliyordu?

Ne anlama gelirse gelsin orada ifadesinde, kafasının açısında, saçında, boynunda, ağzında ve gözlerindeydi. Eğer bir ifadeyi bir oyuncunun yüzünde açıkça görebiliyorsanız isimlendirilemeyen ve zor fark edilen duyguların dille ifadesi konusunda yol kat etmişsiniz demektir. Yönetmen olarak “Evet istediğim bu. Üzerinde çalıştığımız

sahne bununla dolu olmalı. İsimlendiremediğim ama şu fotoğrafta gördüğüm bildik duyguyu istiyorum bu sahnede" diyebilirsiniz.

Bu durumda kurgucunun görevi doğru görüntüleri seçip arka arkaya doğru bir ritimle yerleştirmek ve böylece fotoğraflarda yakalanan ifadeyi sahneye taşımaktır.

Fotoğraf haline getirmek için belirleyici bir kare seçerken yaptığımız şey yüzlerce kare arasından o çekimin özünü yansıtan birini seçmekti. Bu Cartier Bresson'un fotoğraf alanında *Karar Anı* (Decisive Moment) dediği şeydir. Sanırım seçtiğim karelerin çoğu, filmde kullanıldı ve yine çoğu kesme noktalarına çok yakındı.

Çekimleri izlerken oyuncu seçim aşamasında düşebileceğinize benzer bir tuzak vardır. Bir oyuncu kapıdan girdiğinde size kendini tanıtmak için tek şansı vardır ve bu onun için önemli bir andır. Oysa sizin için o gördüğünüz altmışıncı kişi olabilir. Bu ister istemez zihinsel bir yorgunluk yaratır ve normalde alıştığınız kadar keskin düşünemeyebilirsiniz.

Günlük çekimleri izlemek de böyledir. Her çekim onayınızı bekler. Beşinci tekrar: "Ben nasılım? Bu işi yapabilirim." Sonra içeri yedinci tekrarı izlersiniz: "Bu nasıl?" sonra dokuzuncu tekrar: "Ya da bu?"

Zihinsel olarak uyanık kalabilmek ve her çekimin potansiyelini yakalayabilmek için kendi kendinizi dürtmelisiniz. Taze kalmaya çalışırsınız ve çekimler hakkında iyi olan ve olmayan şeyler hakkında notlar tutarsınız. Aynısını bir filme oyuncu ararken de yapmalısınız.

Ama eğer her kamera yerleşiminden belirleyici fotoğraflar çıkarmak istiyorsanız otomatik olarak farklı düşünmeye başlarsınız. Baştan itibaren analitik olmak zorunda kalırsınız ve günlük çekimleri izlerken de öyle olmanız gerekir. Ama hepimiz insanız ve bazen günlük çekimlerin izlenmesi çok uzun sürer. Orada oturup çekimlerin akıp gitmesine izin veririz. Fotoğraf sisteminin yaptığı sizi koltuğunuzun ucunda oturtmak ve zaten yapmanız gerekeni yapmanız için bir bahanedir. Aynı zamanda da kurgu sürecinin başlangıcıdır. "Bu kareyi şundan daha çok sevdim" dediğinizde kurgu yapmaya başlamışsınız demektir.

Yöntemler ve Makineler: Mermer ve Çamur

Kurgu yapmakta kullandığınız aletler sonuç ürüne belirleyici şekilde etki edebilirler. 1965'te kurgu yapmaya başladığımda Hollywood'da tek seçenek vardı: Moviola –ayakta durularak kurgu yapılan bir alet– 1930'lardan beri değişmemiştir. Dikiş makinesi gibi görünür ve ses çıkarır. Avrupa modeline göre kurulmuş Zoetrope stüdyolarının ilk günlerinde, Almanya'dan ithal edilmiş Steenbeck ve KEM "yatay" kurgu makinelerini kullandık. Bunlar daha sessizdiler ve filme daha nazik davranıyorlardı. Üzerlerinde iki geniş ekran, iki ses kanalı vardı ve daha uzun filmle çalışmayı kolaylaştırıyorlardı. Tabi bugün çalışma şekilleri bilgisayar tarafından kesin olarak değiştirildi. Avid ve Lightworks gibi sayısal kurgu makineleri bir video ekranı, bir bilgisayar ve geniş sabit diskleriyle film görüntülerini sayısal olarak saklayıp işleyebiliyorlar.[1]

Avid'de KEM'de veya Moviola'da çalışmaktan eşit derecede mutluyum. Tercihim filme, bütçeye ve takvime, yönetmenin stili ve çekimlerin uzunluğuna göre değişiyor. *Sohbet* KEM'de, *Julia* Movi-

1 Günümüzün bilgisayar temelli kurgu sistemleri hakkında daha ayrıntılı bilgi için Sonsöz: Bilgisayar temelli sayısal kurgu - Dayanılmaz Hafiflik bölümüne bakabilirsiniz.

ola'da, *Kıyamet* yine KEM'de kurgulanmıştı. *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği*'nde ikisini birden kullandım. Önce Moviola'da başladım sonra KEM'de devam ettim. KEM'de çalışırken her şeyi olması gerekenin tersi olarak hazırlıyorum önümdeki ekran ham görüntüleri aradığım ekrandır ve önümdeki ses kanalı da buna eşlenmiştir. Soldaki ekran ve ses kanalı da birbirlerine eşlenmiştir ve kurgulanmış filmi taşır.

Aslında bu makinelerden bahsederken ayakta çalıştığımı söylemem gerek: Benim kullandığım KEM boyuma göre ayarlayabilmek için yerden otuz beş santim kadar yükseltilmiştir. Moviola hakkında en sevdiğim şeylerden biri ayakta çalışmak ve ona bir nevi dans eder gibi sarılmaktır. Bu yüzden KEM'de oturarak çalışmak beni hayal kırıklığına uğratmıştı. *Sohbet* ve *Kıyamet*'i oturarak kurgulamıştım ama kendi kendime hep bir şeylerin doğru gitmediğini söylüyordum. *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği*'ni kurgularken KEM'i yükseltmeye karar verdim.

Kurgu bir nevi cerrahi operasyondur. Hiçbir cerrahı otururken gördünüz mü? Kurgu aynı zamanda yemek yapmaya benzer ve kimse oturarak yemek yapmaz. Ama her şeyden önemlisi kurgu bir çeşit danstır: Kurgulanmış film kristalize bir dansa benzer. Hiçbirisini oturarak dans ederken gördünüz mü?

"Oturma/Ayakta Durma" farkı dışında Moviola ile KEM arasında heykeltıraşlık açısından da bir fark vardır: Moviola sistemi filmi küçük parçalara ayırır. Kurgucu daha sonra çamurdan bir şey oluşturcasına bu parçaları birleştirir. Biraz çamur alıp şuraya koyarsınız, sonra biraz daha çamur alıp öbür tarafa koyarsınız. İşleme başlarken önünüzde hiçbir şey yoktur sonra birden önünüzde bir şey oluşur. Son ürün küçük çamur parçalarından veya başka deyişle bilgi parçalarından oluşmuştur.

KEM'le çalışırken filmi planlara bile ayırmam. Laboratuardan geldikleri gibi onar dakikalık bobinler halinde bırakırım. Heykeltıraşlık açısından bunlar büyük mermer bloklara benzer. Heykel orada taşın içinde gizli bir şekilde durur. Siz yontarak ve atarak yavaş yavaş

onu ortaya çıkarırsınız. Aslında bu "rasgele erişimli" kurgu ile "doğrusal erişimli" kurgu arasındaki farktır.

Bilgisayar temelli sayısal kurgu ile bir asistanla yapılan eski yöntem Moviola kurgusu garip şekilde "rasgele erişimli doğrusal olmayan" kurgu sistemleridir: Belirli bir planı ve yalnızca onu istersiniz ve hemen önünüze getirilir. Ancak sadece istediğiniz şeyi görürsünüz. Avid tabi ki bu konuda Moviola'dan daha hızlıdır ama sonuçta yöntem aynıdır.

Burada benim için bir sorun var çünkü bu yöntemde kararlarınız ancak istekleriniz kadar iyi olabilir ve bazen bu yeterli değildir. *Tanıma* adını verebileceğimiz bir üst seviye vardır. Bazen ne istediğinizi tam olarak ifade edemezsiniz ama ancak görünce tanırsınız.

Burada ne demek istiyorum? Eğer yabancı bir dili öğrenmek istiyorsanız konuşmanızla size söylenenleri anlamanız arasında bir fark olduğunu görürsünüz. Bir insanın yabancı bir dili anlama becerisi her zaman konuşma becerisinden fazladır.

Bir film yaparken de yabancı bir dil öğrenirsiniz. Öğrendiğiniz sadece o filmin konuştuğu biricik bir dildir. Eğer bilgisayarlı bir sistemde veya Moviola'daki gibi her şeyi sizin ifade etmeniz gerekirse ifade yetiniz ve notlarınızın iyiliği ile sınırlanırsınız. KEM sisteminin üstünlüğü her zaman benim konuşmamı gerektirmek yerine bazen onun benimle konuşmasıdır. Sistem sürekli olarak dikkate almanız için size bir şeyler sunar böylece bir diyalog gelişir. Örneğin "Teresa'nın yakın planını görmek istiyorum, 45 numaralı bobinde 317 numaralı plan" derim. O bobini taktığımda 317. plana doğru giderken (baştan yüzlerce metre ileride olabilir) makine bana oraya kadar olan her şeyi yüksek hızda gösterir ve aslında bir şekilde "Onun yerine buna ne dersin? Ya da bu?" demiş olur. Genellikle 317'ye ulaşana kadar gördüklerimden en az üç yeni ve değişik fikir geliştirmiş olurum.

"Bu çekim benim ilk istediğimden çok daha iyi!" Gördüğüm anda o çekimi bir olasılık olarak tanırım ama daha önce bunu ifade edemiyordum.

Çekimleri ilk defa seyrettiğinizde genelde senaryoya bağlı geliş-

miş veya aradığınız şeyle ilgili sabit bir fikriniz oluşur. Sonradan notlarınızı gözden geçirirken örnek olarak şunu görebilirsiniz: "212-4: Kötü" Bu ne anlama gelir? Bunun anlamı ilk seyrettiğinizde 212 numaralı çekimin 4. tekrarının kötü olduğunu düşündüğünüzdür. Ama neden öyle düşündüğünüzü açıklamak zahmetine katlanmamışsınızdır. Çoğu zaman kurguyu gözden geçirip düzeltirken başta işe yaramayacağını düşündüğünüz şeyler sonradan kurtarıcınız olurlar.

Eğer burada sözünü ettiğimiz sadece birkaç düzine çekim olsaydı orijinal notlarınızı okurken tahminlerde bulunmak kolay olabilirdi. Ama bir filmde genellikle 700, 1000 veya 2000 çekim olabilir. Her çekimden ortalama iki tekrar basılmış olabilir. Bu da fikir sahibi olmanız gereken 2000 ile 4000 arası çekim var demektir. Bu da her notunuzu yeniden değerlendirmeyi zorlaştırır ve ilk izlenimlerinizle yetinmek durumunda kalırsınız. Bu notlar da değerlidir ama çoğunlukla yeterli değildir.

KEM gibi sistemlerde film tamamen tesadüfi uzun bobinler halinde hazırlandığı için istediklerinizi ararken malzeme hakkında yeni şeyler öğrenirsiniz. Aslında yaratıcı bir iş yapıyor olursunuz ve istediğinizi sandığınız şeyi ararken aslında gerçekten istediğiniz şeyi bulabilirsiniz. Bu yöntem sahnenin ilk kurgusunu yaparken malzemeyle yakınlaşmanızı sağlaması açısından yararlıdır. Ancak özellikle "yeniden kesme - düzeltme" aşamasında daha da değerlidir. Bu noktada senaryoya bağlı şekilde tuttuğunuz notlarınız daha önemsiz hale gelir ve film kendi sesini bulmaya başlar.

Tabi ki sınırlar vardır: Aradığınızı bulmak için çok zaman harcamanız gereken bir sistemle çalışmak zahmetli olurdu. Kısa zamanda bundan sıkılır ve yorulurdunuz. Altın bir noktadan söz edebiliriz: Eğer sistem tamamen rasgele erişimliyse bence bu kötüdür. Ama eğer tamamen doğrusalsa bu yine kötüdür. Ben kendi çalışma hızım, malzemeye yaklaşımım, KEM'in mekanik hızı gibi unsurları hesaba katınca malzemeyi çekiliş sırasına göre hazırlanmış onar dakikalık bobinler halinde tutmanın tam istediğim miktarda karmaşa yarattığını buldum. Ancak bu şekilde istediğim gibi çalışabiliyorum.

Avid ve Lightworks gibi sayısal sistemler umut veriyorlar çünkü Moviola'nın rasgele erişimi ile KEM'in kısa zamanda çok fazla malzeme tarama özelliklerini birleştiriyorlar. Şu an sayısal sistemlerde yöntemsel birtakım gariplikler var ama bunların kısa zamanda çözüleceğini sanıyorum.

Her durumda, ne sistem kullanırsam kullanayım benim için değişmeyecek şeyler var. Malzemeyi her zaman iki kere izlerim: Biri başlangıçta, çekimden hemen sonraki gün izler ve notlar alırım. Sonra bir sahneyi kurgulamadan önce o sahneyle ilgili her şeyi tekrar izler ve daha ayrıntılı notlar alırım.

Çekimleri ikinci defa izlediğinizde hem siz hem film yol almışsınızdır. İlk gördüğünüzden farklı şeyler görmeye başlarsınız çünkü bazı sahneleri kurgulamışsınızdır ve karakterlerle ilgili sorunlar veya özellikleri fark etmişsinizdir.

İdeal bir dünyada ilk kurguyu yaptıktan sonra geri dönüp bütün malzemeyi tekrar seyretmek isterdim. Bunu bir gün yapabilecek miyim bilmiyorum. Filmlerin şu andaki takvimleri böyle bir çalışmayı engelliyor. KEM gibi sistemlerin gizli yararı burada ortaya çıkıyor: Malzemeyi devamlı yeniden izlemeye zorlanıyorsunuz.

Bir sahneyi kurgularken malzemede "kendimi görmeyene" kadar uğraşırım. Sahneyi ilk bir araya topladığımda çoğu zaman her kesmeyi neden yaptığımı çok açıkça görürüm. Ama sahne gözden geçirilip düzeltildikçe planların birbirlerini doğurduğu bir noktaya gelir: Bir plan diğerini yaratır, o yeni olan bir diğerini vs. Bu yolla başta kararları veren Walter Murch yavaş yavaş geri çekilir ve görünmez olur. Bu noktada karakterler, öykü, duygu ve planlar kontrolü ele geçirirler. Bu yöntemle bir noktada sahneye bakar ve şöyle diyebilirim: "Bunu ben yapmadım. O kendi kendisini ortaya çıkardı."

Renk düzeltme ve son baskı ile ilgili birkaç iyi deneyimim oldu. Ama genelde bir şekilde bu aşamalar hayal kırıklığı yaratır. En kötüsü de laboratuarın filmi 24 kare ve durdurulup geri sarılamayacak bir göstericide oynatmasıdır. Orada oturur ve "Şu plan daha kırmızı olmalı" dersiniz. "Hangisi?" diye sorarlar. "Ayağın yakın çekimi" dersi-

niz ama o sırada yedi plan daha geçmiştir. Çoğunlukla bu işlemi bizi susturmak için bir nezaket gösterisi olarak yaptıklarını düşünürüm.

Bence iyi olan yöntem neler olup bittiğini açıkça görebildiğiniz ve renkle ilgili notlar alabildiğiniz yöntemdir: İş kopyasını ve son baskıyı alır yan yana ve doğru bir renk ısısındaki ışıklı kutunun önünden izlersiniz. Bir film şeridinin arkasından gelen düşük güçteki bir ışıkta perdede göremediğiniz ton detaylarını görebilmenizi sağlayan bir şey vardır. Genel bir yeşillik olabilir ama filme perdede baktığınızda tam olarak emin olamazsınız. “Bilmiyorum. Bu plan biraz yeşil mi? Yoksa mavi mi?” Tabi siz karar verene kadar yeni bir plan gelir. Işıklı kutu yöntemindeyse yeşil açıkça fark edilir ve karşılaştırma için iş kopyanız da elinizdedir. Ayrıca durup geri veya ileri gidebilirsiniz.

İyi bir renk uzmanı ve iyi bir laboratuarla çalıştığınızda tabi ki başarılı bir işbirliği ve çalışma ortaya çıkacaktır.

Deneme Gösterimleri: Dolaylı Ağrı

Julia'nın kurgusunun sonlarına doğru Fred Zinnemann yönetmenle kurgucunun filmle aylarca tek başlarına uğraşarak bitmiş filmin ancak yüzde doksanına ulaşabileceklerini söylemişti. Kalan yüzde on "seyircinin katılımı" ile oluşturulabilirdi. Zinnemann seyirciyi son aşamada birlikte çalıştığı kişiler olarak görüyordu. Onlara körü körüne itaat edecek değildi ama seyircinin varlığının hataları düzeltebileceğine ve malzemeye aşırı yakınlıktan oluşan bazı takıntıları giderebileceğine inanıyordu.

Benim deneyimim de bu yönde oldu: *Sohbet* ve *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* dışında çalıştığım bütün filmler deneme gösterimine çıktılar. Özellikle Coppola filmlerinin her aşamada (hatta bazen tam bitmemiş olsalar da) gösterimi konusunda çok hevesli olmuştur.

Bazı gösterimler on kişilik tanıdık gruplar için olurdu. İki üç de tanımadığı insan çağırırdı. Bu kişiler gösterimden önce o filmle ilgili herhangi bir fikre sahip olmazlardı. Coppola gösterimden sonra onlarla teker teker görüşür, film hakkında önceden fikri olan kişilerin görüşleriyle karşılaştırırdı.

Fred Zinnemann ise tersine *Julia* için ancak film teknik olarak

tamamen bitip, negatif kesilip, optik ses hazırlandıktan sonra deneme gösterimi yaptı. Değişiklik yapmaya hazırdı ama seyircinin renk uyumsuzlukları, eksik ses kuşakları ve rahatsız edici kesmelerle dolu bir filmi gerektiği gibi değerlendiremeyeceğine inanırdı. Ben de ona bu noktada katılıyorum.

Film teknik olarak tamamen bitmiş olsa da deneme gösterimi hassas bir konudur. Çok şey öğrenebilirsiniz ama insanların filmden sonra doldurdukları kartlara yazdıkları yorumlara bakarken çok dikkatli olmalısınız. Bunlar konusunda son derece şüpheciyim. Bu gösterimlerle ilgili en yararlı şeyin filmi 600 kişiyle birlikte izlerken sizin kendinizi nasıl hissettiğinizi öğrenmek olduğunu düşünüyorum. Duygusal olarak dev bir el sizi saçınızdan tutup doksan derece farklı bir yere bırakıyor gibidir. "Tanrım" dersiniz kendi kendinize "Şuna bak!" Sanki bir bina yapmışsınızdır ama ona hep önden bakmışsınızdır. Birden bire ona yandan bakmaya zorlanırsınız ve o ana kadar görmediğiniz şeyler görmeye başlarsınız.

Bu deneme gösterimlerinden öğrendiklerinizi körü körüne uygulamamalısınız. Önceki gösterimlerle bunun arasındaki farktan ne öğrenebilirsiniz? Bu iki uç arasında kendinize merkez almanız gereken yer neresidir? Deneme gösterimleri sadece nerede olduğunuzu anlamaya yarar.

Julia'da uygulanan bir yöntemi ne yazık ki başka hiçbir filmde göremedim. Deneme gösteriminin yapıldığı lobide bir adamımız vardı ve arkasında şöyle yazıyordu: "Birkaç gün sonra bizimle telefonda konuşmak isterseniz lütfen telefon numaranızı bırakın." Sonra bu konuşmalar kağıda döküldü ve araştırmaya eklendi. Eğer deneme gösterimleri yapıp insanlarla konuşmak istiyorsanız yapmanız gereken budur. En azından bir iki gün bekleyip filmi sindirmelerini beklemelisiniz. İnsanların sıcağı sıcağına ne dediklerine bakmayın. Mutlaka bir tepki alırsınız ama aldığınız bozulmaya uğramış bir tepkidir. Tıpta buna bir ağrının başka yere vurması (dolaylı ağrı) deniyor.

Bir doktora gidip dirseğinizde ağrı olduğunu söylerseniz ancak şarlatan bir doktor bisturisini çıkarıp dirseğinize ameliyat yapmaya

kalkar. Böyle bir durumda kalsaydınız eski ağrı kaybolmadığı gibi bilek ve omuzlarınızda yeni ağrılar belirirdi. Deneyimli bir doktor sizi muayene eder, bir röntgen çeker ve muhtemelen gerçekte çektiğiniz acının omzunuzda sıkışmış bir sinirden kaynaklandığını ama sizin onu dirseğinizde hissettiğinizi bulur. Omuzdaki acı bu olayda dirseğe "vurmuştur". Seyirci tepkileri de böyledir. "En sevmediğiniz sahne hangisiydi?" gibi direk bir soru sorduğunuzda cevap verenlerin yüzde sekseni herhangi bir sahne üzerinde hemfikirse ilk akla gelen sahneyi düzeltmek veya atmaktır. Ama bir ihtimal o sahne aslında iyi de olabilir. Belki de seyirciler daha önce anlamaları gereken bir şeyi anlamadıkları için o sahneyi sevmemiş olabilirler.

Bu durumda sahneyi düzeltmek yerine beş dakika gerideki bir sahneyi düzeltmeniz gerekebilir. Yani kısaca hemen dirseği ameliyat etmeyin, başka bir yerde sinir sıkışması olup olmadığına bakın. Bunu size seyirci söyleyemez. Seyirci sadece ağrının nerede olduğunu söyler, kaynağını değil.

Kurgu kararları özellikle filmin çıkışından birkaç gün önce önemli hale gelir. Artık yapılacak değişikliklerin dönüşü yoktur. Bu aşamada eğer bir kurgucu olarak herhangi bir konuyla ilgili ciddi şüpheleriniz varsa, yapabileceğiniz en güçlü ve ikna edici şekilde kendinizi ifade etmeniz gerekir. Belki geç saatlere kadar çalışıp fikrinizin bir denemesini yapmalı veya taslağını hazırlamalısınız. Aynı zamanda kimlerle karşı karşıya olduğunuza ilişkin bir sağduyunuz olmalı ve fikirlerinizi yönetmen ve yapımcıya doğru bağlamda sunabilmelisiniz. Bunun bütün iş geçmişinizle, nasıl işe alındığınızla, yönetmene ne kadar saygı duyduğunuzla ve onun size ne kadar saygı duyduğuyla ilgisi vardır.

Julia'nın deneme gösterimlerden sonra aklımda kalan özel bir an var: Fred Zinnemann ve ben filmin başındaki, seyircinin anlamakta zorlandığı yapıyla ilgili son değişiklikleri tartışıyorduk. Filmin ilk makarasında arka arkaya geriye dönüşler içeren sahneler vardı: Bir anının anısının anısının anısı... belki de bir tanesi fazlaydı. Sahnelerden birini atmayı önerdim ve böyle yaparsak kalan sahnelerin daha anlaşılabilir bir sekans oluşturacağına karar verdik. Ben bağlantı yer-

lerini keserken (ayırırken sanki acıyla ağlar gibi bir ses çıkarıyorlardı) Zinnemann düşünceli bir ifadeyle baktı ve "Bu sahneyi ilk okuduğumda filmi yapabileceğimi düşünmüştüm." dedi.

Bir an duraksadım, ona baktım ama sonra bağlantıları kesmeye devam ettim. Ama yüreğim ağzıma gelmişti çünkü bu aşamada tam olarak emin olamazsınız yalnızca doğru olanı yaptığınıza dair *inancınız* vardır. Filmin kalbini keserek yanlış mı yapıyorduk, yoksa göbek bağını mı atıyorduk?

Ben attığımızın göbek bağı olduğuna ve doğru olanı yaptığımıza inanıyordum: Sahne bir noktada temel bir görev yerine getirmişti. Fred Zinnemann'ı projeye bağlamıştı. Ama bağlantı bir defa kurulduktan ve Zinnemann'ın duyarlılığı bu sahne üzerinden filmdeki bütün sahnelere yayıldıktan sonra artık zararsızca atılabilirdi.

Ama yine de bu tür şeyler sizi bir an için düşündürüyor.

Merak Etmeyin, Bu Sadece Bir Film

İkinci bölümde "Kesmeler neden işe yarar?" sorusunu sormuştum. İşe yaradıklarını biliyoruz ama yine de gerçekte kesme yaptığınızda olan şeyin şiddetini düşününce buna şaşmak doğal: Kesme anında görüş alanımızda mutlak ve ani bir değişim (devamsızlık) olur.

Birkaç hafta boyunca işlemlerin daha yumuşak olduğu ses miksajı ile uğraştıktan sonra kurgu odasına geri döndüğümde kesme işleminin acımasızlığı karşısında şok olduğumu hatırlıyorum: "Hasta" hareketsiz halde yatırılmış ve: Küüt! Ya bu ya öbürü! Bu değil mi? Şuradan kes buraya bağla! Zavallı filmi küçücük bir giyotinle parçalara ayırıyor ve parçaları Dr. Frankenstein'ın canavarı gibi birbirine yapıştırıyoruz. Tek fark (mucizevi şekilde) görünüşteki bu kasaplığa rağmen yarattığımız şey bazen sadece yaşam değil ruh da kazanabiliyor. Ayrıca olay çok da şaşırtıcı çünkü kesmeyle elde ettiğimiz bu ani değişim günlük hayatta hiç karşılaşmadığımız bir deneyim.

Şüphesiz böyle şeylere müzikte (Beethoven bunun yaratıcısı ve ustasıydı) ve kendi iç düşüncelerimizde daha alışığız. Bir şeyin farkına vardığımızda birden başka bir şeye kapılırız ve bu böyle devam eder. Ama dramatik sanatlarda (tiyatro, bale, opera) tam ve ani

bir değişimi sağlamanın yolu yok gibi görünüyordu: Sahnede kurulacak birtakım mekanik düzenekler ancak belli bir hızla hareket edebilirler.

O halde kesmeler neden işe yarar? Gündelik deneyimimizde gizli bir yerleri mi var? Yoksa "kesme" filmcilerin işini kolaylaştırmak için ortaya atılmış ve insanların da zamanla alıştıkları bir buluş mu?

"Gündelik" gerçeklik kesintisiz görünse de hayatlarımızın üçte birini geçirdiğimiz başka bir dünya daha var: "Rüyaların gecelik gerçekliği". Rüyalardaki görüntüler çok daha fazla parçalanmıştır ve "gündelik" gerçekliğe göre çok daha garip ve beklenmedik biçimde (kesmelerin yarattığı etkileşime benzer şekilde) birbirleriyle kesişirler.

Belki de açıklaması bu kadar basittir: Kesmeleri kabul ediyoruz çünkü rüyalarımızdaki görüntülerin arka arkaya gelişine benziyorlar. Gerçekten belki de kesmenin beklenmedik ve anlık yapısı filmlerle rüyaların birbirine benzemesindeki önemli nedenlerden biri. Salonun karanlığında kendi kendimize şöyle diyoruz: "Gerçek gibi görünüyor ama gerçek olamaz çünkü görsel olarak o kadar kesintili ki bu bir rüya olmalı."

(Bu noktada ebeveynlerin bir kabustan uyanan çocuklarını sakinleştirmek için kullandıkları cümleyle –"Korkma tatlım, bu sadece bir rüya"– bir filmden korkan çocuğu sakinleştirmek için kullandıklarının –"Korkma tatlım, bu sadece bir film"– tamamen aynı olması da dikkat çekicidir. Korkulu rüyalarla filmlerin, korkutucu kitap, resim veya müziklere karşı kullanılacak savunma mekanizmalarını etkisizleştirme konusunda benzer bir güçleri var. Örnek olarak şöyle bir cümle duymak şaşırtıcı olurdu: "Korkma tatlım bu sadece bir resim")

Buradaki sorun şu: Filmlerle rüyalar arasındaki karşılaştırma ilginç ve büyük olasılıkla doğru olmasına rağmen pratik yararları açısından kısırdır. Rüyaların doğası ile ilgili o kadar az şey biliyoruz ki bu gözlem yapıldığı anda durmak zorunda kalıyoruz.

Dikkate alınması gereken bir şey daha var: Belki de uyanık gerçekliğimizin bir parçasında da kesmeye benzer bir deneyimi yaşıyoruz.

Bu durumu ilk kurgu işim olan *Sohbet* (1974) filminde Gene Hackman'ın çoğunlukla kesme yapmaya karar verdiğim yere çok yakın bir noktada göz kırptığını gördüğümde fark etmeye başladım. İlginçti ama o zaman bu bilgiyle ne yapacağımı bilememiştim.

Sonra bir gece sabaha kadar çalıştıktan sonra kahvaltı etmeye dışarı çıktım ve Hıristiyan Bilimleri Okuma Odası'nın önünden geçerken cama yapıştırılmış şekilde *Monitor* dergisinde John Huston'la yapılmış bir söyleşi fark ettim. Okumak için durdum ve bir şey beni güçlü şekilde çarptı çünkü söyleşi göz kırpma sorunuyla ilgiliydi.

> Bana göre mükemmel film gözlerinizin önünde akan bir düşünce gibidir ve hatta onu gözleriniz yansıtıyor gibi olmalıdır. Böylece görmek istediğinizi görüyor gibi olmalısınız. Film düşünce gibidir ve bütün sanatlar içinde düşünme eylemine en yakın olandır.
>
> Odadaki şu lambaya bakın. Şimdi bana bakın. Şimdi tekrar lambaya bakın. Tekrar bana bakın. Ne yaptığınızı fark ettiniz mi? Göz kırptınız. Bunlar kesmelerdir. Birinci seferden sonra biliyorsunuz ki benden lambaya 'pan' (çevrinme) yapmanıza gerek yok çünkü arada ne olduğunu biliyorsunuz. Zihniniz sahneyi kesti. Önce lambayı gördünüz. Kestiniz. Sonra beni gördünüz.[1]

Huston'un farkına varmamızı istediği şey fizyolojik bir mekanizma olan ve görsel algımızın devamlılığını kesintiye uğratan "göz kırpma"dır: Kafam odanın bir tarafından diğerine yumuşak şekilde dönebilir ama aslında görsel imgelerin akışını anlamlı parçalara ayırırım. Bu parçaları –Huston'un örneğinde lamba ve yüz– gereksiz bilgileri dışarıda bırakacak şekilde arka arkaya eklemek ve karşılaştırmak daha iyidir.

---

1 *Christian Science Monitor*, 11 Ağustos 1973, Louise Sweeney tarafından yapılmış John Huston söyleşisi.

Tabi bu şekilde yapabileceğim eklemelerin bir sınırı vardır. Zamanda ve uzayda ileri veya geri sıçrayamam (bu filmlerin ve rüyaların ayrıcalığıdır).[2] Ama yine de sadece kafamı çevirerek yaptığım (önümdeki Büyük Kanyon'dan arkamdaki ormana veya odanın bir yanından diğer yanına) görsel kesintiler bile bazen müthiştir.

Söyleşiyi okuduktan sonra insanları gözlemlemeye başladım. Ne zaman göz kırptıklarına bakıyordum ve lise biyoloji kitaplarında söylendiği gibi göz kırpmanın sadece göz yüzeyini nemlendirmek için yapıldığı iddiasından çok farklı bir şeyi keşfetmeye başladım. Eğer o kitaplarda söylenen şey tek gerçek olsaydı her birey için belirli bir ortamda, nemliliğe, sıcaklığa ve rüzgâra bağlı olarak ortaya çıkan, tamamen mekanik ve önceden kestirilebilir bir göz kırpma aralığı olurdu. Sadece gözünüz kuruduğunda göz kırpardınız ve her ortam için sabit bir aralık olurdu. Durum çok açık şekilde böyle değildir: İnsanlar bazen gözlerini dakikalarca açık tutabilirler. Başka bir zamanda ise sabit bir aralık olmaksızın arka arkaya defalarca kırpabilirler. Soru şudur: "Göz kırpmalarına neden olan şey nedir?"

Çok sinirli olan ve hiç göz kırpmayan biriyle karşılaşmışsınızdır. Bence bu kişi o an sahip olduğu (ve ona sahip olan) tek bir düşüncenin etkisi altındadır. Bu düşünce onu göz kırpma ihtiyaç ve dürtüsünden alıkoyar.[3] Başka bir tür sinir de insanın sürekli göz kırpmasına neden olabilir: Bu sefer de kişi aynı anda birbiriyle çatışan pek çok duygu ve düşüncenin etkisi altındadır ve umutsuzca (ve bilinçsizce) göz kırparak bu düşünceleri birbirinden ayırmaya ve bir şekilde kendini kontrol altına almaya çalışır.

Bana öyle geliyor ki göz kırpma hızımız çevremizdeki atmosferik şartlardan çok duygusal durumumuzla, düşüncelerimizin doğası ve fazlalığı ile ilgili olarak artar ve azalır. Kafa hareketi olmasa bile (Huston'un örneğindeki gibi) *göz kırpma ya düşüncenin içsel ayrımını sağ-*

2 16 numaralı dipnota bakınız.

3 Kovboy filmlerinde şu klasik cümle vardır: "Göz kırptı" Bu zihinsel oyunda kaybeden pozisyonunu koruyamamış ve ana düşüncesinin kritik anda başka bir düşünce tarafından yerinden edilmesine engel olamamıştır. Göz kırpma ilk düşüncesini kaybettiği anı gösterir.

lamaya yardım eden bir şeydir veya zaten gerçekleşmekte olan zihinsel ayrıma verilen istem dışı bir tepkidir.[4]

Önemli olan sadece göz kırpma aralığı değil aynı zamanda göz kırpma anıdır. Biriyle konuşmaya başlayın ve ne zaman göz kırptığına dikkat edin. Göreceksiniz ki karşınızdaki kişi anlattığınız şeyi anladığı anda göz kırpacaktır, ne bir an önce ne bir an sonra. Neden böyle olur? Konuşmalar dikkate alınmayacak notlar ve hazırlıklarla doludur –yazıdaki "Sayın Yetkili" veya "Saygılarımla" gibi sözlerin konuşmadaki karşılıkları- ve asıl söylemek istediğiniz şey genellikle bir giriş ve sonuç arasına sıkıştırılmıştır. "Göz kırpma" ya dinleyici girişimizin bittiğini ve anlamlı bir şey söyleyeceğimizi anladığı anda veya "lafı dolandırdığımızı" ve o an için önemli bir şey söylemeyeceğimizi fark ettiğinde olacaktır.

Bu göz kırpma konuşmayı filme çekiyor olsaydık tam olarak bir kesmenin olacağı anda olacaktır: Ne bir kare önce ne bir kare sonra.

Bir düşünce veya bir düşünceler dizisi geliştiririz ve bunları birbirlerinden ayırmak ve noktalama yapmak için göz kırparız. Benzer şekilde filmde de bir çekim bize bir düşünce veya düşünceler dizisi verir ve kesme bu düşünceleri birbirinden ayıran ve noktalayan şeydir. Kesmeye karar verdiğiniz anda aslında şunu söylersiniz: "Bu düşünceyi sonuçlandırıp yeni bir düşünceye geçeceğim." Kesmenin kendi başına "göz kırpma anını" yaratmadığını vurgulamak gerek – kuyruk köpeği sallamaz. Eğer kesme iyi yerleştirilmişse görsel değişim ne kadar büyük olursa olsun –örneğin karanlık bir iç çekimden aydınlık bir dış çekime– noktalamanın etkisi de o kadar tam olacaktır.

Her şekilde filmsel eklemelerin sadece rüyalarda değil gerçek dünyada uyanıkken de var olduğuna inanıyorum. Daha da ileri giderek şunu da söyleyebilirim: Bu eklemeler rastlantısal zihinsel hatalar değil dünyayı anlamlandırma yöntemimizin bir parçasıdır: Görsel

4 Bu durum düşünce ne kadar büyük veya küçük olursa olsun ortaya çıkabilir. Örneğin düşünce "hızla sola hareket etti." kadar basit bir şey bile olabilir.

gerçekliği kesintiye uğratmak zorundayız aksi halde algıladığımız gerçeklik kelime ayrımları ve noktalama işaretleri olmayan anlaşılmaz bir harfler zincirine benzerdi. Karanlık salonda otururken izlediğimiz filmi (şaşırtıcı şekilde) alışkın olduğumuz bir deneyim olarak görürüz. Huston'un dediği gibi: "Düşünceye başka her şeyden daha yakın".[5]

5 William Stokoe film kurgusunu öğretme teknikleriyle Amerikan İşaret Dili arasında ilginç bir karşılaştırma yapıyor: "İşaret dilinde anlatı doğrusal değildir. İşin aslı normal bir bakış açısından yakın plana kesmek, oradan genel plana geçmek ve sonra yine yakın plana kesmektir. Hatta aynen bir film kurgucusunun yapabileceği gibi geri dönüşler veya ileri zıplamalar bile kullanılabilir. Sadece işaret dili film kurgusu gibi olmakla kalmaz aynı zamanda işaret de kamera gibi yerleştirilir: Görüş alanı ve açısı değişkendir." William Stokoe, *Dört Boyutlu Dil*, New York Bilimler Akademisi (1979)

Dragnet

Eğer göz kırpma ritim ve hızımızın içimizdeki duygu ve düşüncelerin ritim ve sıralanması ile ilgili olduğu doğruysa bu durumda bu ritim ve hızın içimizdeki bize ulaşmak için bir kavrayış yani imzalarımız gibi bizi tanımlayan bir şey olduğunu kabul edebiliriz. Demek ki bir oyuncu kendisini başka bir karakterin duygu ve düşüncelerine yansıtmada başarılıysa, göz kırpmaları da o karakterin gerçekte göz kırpacağı anlarda olmalıdır.[1]

Sohbet'te Hackman'ın oyununda fark ettiğim şey buydu. Harry Caul'un karakterine bürünmüştü, Harry'nin düşüncelerini Harry'nin düşüneceği şekilde düşünüyordu ve böylece göz kırpmaları da bu düşüncelerle uygun ritimde oluyordu. Bana verdiği göz kırpma ritmini fark ettiğim için ve kendim de benzer düşüncelere kapıldığım için kesme noktalarım onun "göz kırpma noktalarıyla" örtüşüyordu. Bir an-

---

1 Başarısız oyunculukla ilgili göstergelerden biri "yanlış zamanda" gelen göz kırpmalardır. Bunu bilinçli olarak fark etmeseniz de oyuncunun göz kırpma ritmi canlandırdığı karakterden bekleyeceğimiz şekilde değildir. Gerçekte kötü bir oyuncu o anda karakterin düşündüğü şeyi değil başka şeyleri düşünüyordur: "Yönetmen hakkımda ne düşünüyor acaba?", "İyi görünüyor muyum?", "Bir sonraki sözüm neydi?"

lamda sinir sistemimi yarı istem dışı göz kırpma emrini kurgu makinesinde "dur" tuşuna basacak şekilde değiştirmiştim.

Aynı şekilde "çıkış noktasını" da film akarken işaretlemek gibi bir disiplinim vardır. Eğer bunu yapamıyorsam –saniyede 24 kare akarken her seferinde aynı karede duramıyorsam– Plana yaklaşımımda bir yanlışlık olduğunu anlarım ve "her seferinde" bulabileceğim bir kare ararım. Hiçbir zaman ileri geri giderek, iki kare arasında en iyi uyumu bulmaya çalışacak şekilde çıkış noktası aramam. Bence böyle bir yöntem kesinlikle filmde ritmik açıdan bir "ton sağırlığına" yol açacaktır.

Bir kurgucu olarak diğer bir göreviniz de kendinizi "iyi oyuncunun" verdiği ritme "duyarlı" hale getirmek ve bu ritmi oyuncunun kapsamadığı alanlara taşıyacak yolları bulup filmin hızını bir bütün olarak bu düşünme ve hissetme şekillerine göre ayarlamaktır. Bu yollardan biri oyuncunun nerede göz kırptığını bilinçli veya bilinçsiz olarak fark etmektir.

Bütün bunları göz ardı eden 1950'lerde yapılmış "Dragnet" adlı TV dizisiyle aynı adı verdiğim bir kurgu anlayışı var.

Dizinin anlayışı söylenen her kelimeyi ekranda göstermekti. Birisi konuşmayı bitirdiğinde kısa bir boşluk olur ardından diğer konuşacak kişiye kesilirdi. O konuşmasını bitirdikten sonra diğerine geri dönülür, kafasıyla onaylaması gösterilir ve bu böyle sürüp giderdi. Tek kelimelik cümlelerde bile bu böyle yapılırdı. "Daha şehre inmedin mi?" Kesme. "Hayır" Kesme. "Ne zaman gideceksin?" Kesme. "Yarın" Kesme. "Oğlunu gördün mü?" Kesme. "Hayır dün gece eve gelmedi." Kesme. "Genelde eve kaçta gelir?" Kesme. "Saat ikide" Kesme. İlk ortaya çıktığında bu teknik sert, kaba polis tutanağına yapısıyla heyecan yaratmıştı.

"Dragnet" yöntemi kurgu yapmanın basit bir yoludur ama sığlık derecesindeki basitliği en gündelik konuşmalarda bile her zaman olan karmaşık alışverişi yansıtma konusunda yetersizdir. İki kişi arasındaki konuşmayı gözlüyorsanız dikkatinizi sadece konuşana vermezsiniz. Aksine biri konuşmaya devam ederken söylenenlere ne tep-

ki verdiğini görmek için dönüp diğerine bakarsınız. Soru "ne zaman döndüğünüzdür".

Bir karşılıklı konuşmada o anda önemli bilgiler aldığımız için fiziksel olarak dönmemizin ve göz kırpmamızın mümkün olmadığı anlar vardır. Bazı anlarda da anladığımızı daha iyi anlamlandırmamız için kafamızı çevirmemiz veya göz kırpmamız gerekir. Aynı nedenlerle her sahnede de kesmenin "yapılması şart olan" ve "yapılmaması gereken" noktalar olduğunu düşünüyorum. Bir ağacın dalları olduğu gibi her çekimin olası "kesme noktaları" vardır ve bunları bir defa belirledikten sonra seyircinin o anda ne düşündüğü ve ondan sonra ne düşünmesini istediğinizle ilgili olarak değişik noktalar seçebilirsiniz.

Örnek olarak bir karakter henüz konuşmasını bitirmeden kesiyorsam seyirciyi karakterin söylediklerinin sadece yüzeysel değeri hakkında düşünmeye itiyor olabilirim. Diğer yandan eğer karakter sözünü bitirdikten sonra onu göstermeye devam ediyorsam, seyirciye yüzündeki ve gözlerindeki ifadeyi görme ve doğruyu söylemediğini fark etme fırsatı veriyorum demektir. Bu durumda karakter ve söyledikleri hakkında farklı şekilde düşüneceklerdir. Fakat bu gözlemi yapmak için belirli bir zaman gerektiği için erken kesemem: Ya henüz konuşurken keserim (birinci yol) veya seyirci yalan söylediğini anlayana kadar tutarım (ikinci yol) ama ikisi "arasında" kesme yapamam. Böyle yapmak çekimi ya gereksiz uzun veya kısa gösterirdi. İki yolun da kesme noktaları çekimin kendi iç ritmiyle ve seyircinin filmin o anında ne düşündüğü ile organik olarak ortaya çıkar.[2] Ben seyircinin neyin farkında olmasını istediğime göre birini veya diğerini (veya daha ileri giderek başka bir çekimi) seçmekte özgürüm.

Bu şekilde konuşandan dinleyene psikolojik olarak ilgi çekici, karmaşık ve "doğru" modellerle kesmek ve böylece gerçek hayattaki bir konuşmada olduğu gibi dikkat ve kavrama değişimlerini yansıtmak mümkündür. Bunu yaparak konuşmada ifade edilen düşüncelere

2 Bu yolları değiştirmek için çekim başka bir bağlamda da kullanılabilir. Böylece seyirci başka şeyler düşünecek ve fark edecektir.

karşı giden veya altlarını çizen bir ritim oluşturabilirsiniz. Kesme noktalarının nerede olduğunu bulmanın bir yolu da on binlerce yıllık insanlık tarihi boyunca düşüncelerimizin altını çizen kendi göz kırpma noktalarımızı bulmaktır. Eğer gerçekten size söylenenleri dinliyorsanız gözünüzü kırptığınız nokta kesmenin de uygun olacağı noktadır.

Sonuç olarak iç içe geçmiş üç sorunla karşı karşıyayız:

1- Olası kesme noktalarını bulmak (kendi göz kırpma noktalarınızdan yararlanmak işinizi kolaylaştırabilir)

2- Her kesme noktasının seyircide yaratacağı etkiyi belirlemek.

3- Bu etkilerden hangisinin film için en uygun olacağına karar vermek.

Düşüncelerin sıralanmasının –yani başka deyişle göz kırpma ritim ve hızının– seyircinin izlemekte olduğu şeye uygun olması gerektiğine inanıyorum. Gündelik hayatta göz kırpma hızı yaklaşık olarak dakikada dört ile kırk arasındadır. Bir kavgadaysanız dakikada onlarca defa göz kırpabilirsiniz çünkü o anda aklınızdan onlarca değişik ve birbiriyle çatışan düşünce geçiyordur. Aynı şekilde kavgalı dövüşlü bir film izlerken de dakikada onlarca kesme olması beklenebilir.[3] Gerçekten de istatistiksel olarak gündelik hayattaki göz kırpma ve filmlerdeki kesme hızı birbirine çok yakındır. Nasıl sahnelendiğine bağlı olarak bir aksiyon sahnesi dakikada yaklaşık yirmi beş kesme içerir. Buna karşılık (Amerikan sineması için) ortalama bir diyalog sahnesi dakikada altı kesme veya daha azını içerir.

Göz kırpmalarla uyum içinde olmalı hatta belki onlardan hafifçe önde gitmelisiniz. Tabi ki seyircinin her kesmede göz kırpmasını bekleyemeyiz ama kesme noktası olası bir göz kırpma noktası olmalıdır. Bir anlamda, kesme yaparak, görsel alanın ani yer değiştirmesi ile seyirci adına göz kırpmış oluyorsunuz: Huston'un örneğindeki gibi gerçek dünyada onların göz kırparak yapacağı şekilde iki düşüncenin hızla arka arkaya gelmesini sağlamış oluyorsunuz.

---

3 Bu seyircinin kavgaya duygusal olarak katılmasıııu sağlar. Ama öte yandan eğer seyircinin nesnel bir uzaklıkta kalarak kavgayı kendi başına bir olgu olarak izlemesini istiyorsanız kesme sayısını hatırı sayılır şekilde azaltmanız gerekir.

İşiniz bazen seyircinin düşüncelerini yönlendirmek bazen de kontrol etmektir. Onlar istemeden ihtiyaçları olanı veya istediklerini hem şaşırtıcı şekilde hem de kendiliğinden olmuşçasına vermelisiniz. Seyircinin çok önünde veya çok arkasında kalırsanız sorun çıkar. Ama onlarla birlikte hareket eder ve hafifçe öncülük ederseniz olayların akışı doğal ve heyecan verici görünecektir.

Parıldayıp Sönen Noktalardan Oluşan Bir Galaksi

Kızılötesi film kullanarak sinema salonundaki seyircinin ne zaman ve ne hızda göz kırptığını belirlemek etkileyici olurdu. Önsezime göre eğer seyirci filme ilgi duyuyorsa filmin ritmiyle düşünüp, onunla göz kırpardı.

Kameranın merceğiyle paralel şekilde kızılötesi ışık verebilirseniz elde edebileceğiniz harika bir etki vardır. Bütün canlıların gözleri bu ışığın bir kısmını kameraya geri yansıtır böylece gözlerin olduğu yerlerde parıldayan noktalar görürsünüz: Flaşla çekilmiş hatıra fotoğraflarında karşılaşılan "kırmızı göz" sorununun bir çeşididir bu.

Kameranızı sahneye kurup, ışığın yönünü tam ayarlayıp, yüksek kontrastlı kızılötesi filmle seyircileri sinema salonunda film izlerken çekseniz siyah zemin üzerinde bu parıltılı noktalardan oluşan bir galaksiyle karşılaşırdınız. Salonda biri göz kırptığında bu noktalardan ikisinin anlık sönüşünü görürdünüz.

Böyle bir şey yapılabilseydi, bu yüzlerce nokta iyi kötü birlik halinde yanıp sönseydi filmcinin elinde aşırı güçlü bir araç olurdu. Birlikte göz kırpma seyircinin birlikte düşündüğünün ve filmin iyi gittiğinin göstergesi olurdu. Göz kırpma düzensiz hale geldiğindeyse

film seyirciyi kaybediyor olurdu. O anda seyirci yemeği nerede yiyeceğini veya arabasını park ettiği yerin güvenli olup olmadığını düşünüyor olurdu.

İnsanlar bir filme kendilerini kaptırdıysa, bazı anlarda hasta bile olsalar kimsenin öksürmediğini fark edersiniz. Eğer öksürme sadece dumana veya hastalığa verilen otomatik bir tepki olsaydı ekranda ne olursa olsun düzenli şekilde devam ederdi. Ama bazı anlarda seyirci kendini tutar. Bu anlamda göz kırpmanın da öksürmeye benzediğini iddia ediyorum. Piyanist Sviatoslav Richter'in Mussorgksy'nin *Pictures of an Exhibition* adlı eserini çaldığı ünlü bir konser kaydı vardır. Konser Bulgaristan'daki bir grip salgını sırasında verilmiştir. Durum az evvel anlattığımı açıkça kanıtlar niteliktedir: Bazı bölümler çalınırken seyirciler arasında kimse öksürmez. Bu anlarda Sviatoslav, sanatıyla 1500 hasta insanın öksürme güdüsünü durdurmayı başarmıştır.

Göz kırpmaya bu bilinçsiz ilginin gündelik hayatta gizli bir yeri olduğuna inanıyorum. Birisinden rahatsız olmanızın nedeni bilinçsizce de olsa göz kırpmasının yanlışlığı olabilir. "Çok göz kırpıyor" veya "Yeteri kadar göz kırpmıyor" veya "Yanlış zamanda göz kırpıyor." Bunlar aslında sizi dinlemediğini, başka şeyler düşündüğünü gösterir.

Oysa size odaklanmış ve sizi dinleyen biri "doğru" zamanlarda ve "doğru" hızla göz kırpar ve bu kişinin karşısında kendinizi rahat hissedersiniz. Sanırım bu tür şeyleri sezgisel olarak, bize öğretilmesine gerek olmadan biliyoruz. Hatta bunun birbirimizle baş edebilmek için içimize işlenmiş stratejinin bir parçası olduğunu öğrensem de şaşmazdım.

Birinin kötü bir oyuncu olduğunu söylediğimizde onun kötü bir insan olduğunu söylemiş olmuyoruz. Sadece onun inanmamızı istediği karakterin içine tam olarak giremediğini ve bu konuda kendini rahatsız hissettiğini söylemiş oluyoruz. Seçim kampanyalarında bu durumu sıklıkla görebilirsiniz. Politikada her zaman kişilerin kendileriyle oy verenlerin gözünde olmak istedikleri arasında büyük bir ayrım vardır. Bu insanların göz kırpma hız ve ritimlerinde hep "yanlış" bir şey olacaktır.

Bu beni kurgucunun temel sorumluluklarından birine götürüyor: Seyircinin filme güvenmesi ve kendini vermesine izin verecek şekilde –en küçük ve büyük ölçekte– daima ilgi çekici, tutarlı bir duygu ve düşünce ritmi yaratmak. Kötü kurgulanmış bir film, neden olduğunu bilmese bile seyircinin kendini geri çekmesine yol açar. Bilinçsizce de olsa seyirci şöyle düşünür: "Bu filmin düşünüş şekli ve kendini ifade edişi ile ilgili bir dağınıklık ve rahatsızlık var. Bu şekilde düşünmek istemiyorum; kendimi filme kaptırmayacağım." Oysa iyi kurgulanmış iyi bir film seyircinin kendi duygu ve düşüncelerinin heyecan verici bir uzantısı gibidir. Bu durumda seyirci kendini filme, film de kendini seyirciye verir.

SONSÖZ

Sayısal Film Kurgusu: Geçmiş, Bugün ve Düşlenen Gelecek

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde film kurgu odası sadece bir geri sarma masası, bir makas, bir büyüteç ve bir insanın kolu açık haldeyken burnundan ellerinin parmak ucuna olan mesafenin yaklaşık üç saniyelik filme eşit olduğu bilgisiyle donanmış sessiz bir yerdi. İşlerin elle yapıldığı bu mekanik öncesi dönemde –kabaca 1900-1925– kesim odası elbisenin zaman olduğu sakin bir terzi dükkânına benziyordu.

Kurgucu filmi laboratuardan geldikten sonra seyreder (o yıllarda kurgucuların çoğu kadındı) sonra da durağan kareleri büyüteçle inceler, hareket halindeyken nasıl göründüklerini hatırlar ve makasla doğru olduğunu düşündüğü noktadan kesim yapardı. Sabırla ve sezgisel olarak film parçalarını ataşla bir araya getirir ve daha sonra yapıştırılmak üzere diğer bir teknisyene yollardı.

Sonra yönetmen ve yapımcıyla birlikte filmi seyreder, notlar alır ve düzeltmeler yapmak üzere odasına geri dönerdi: Şunu kısalt, bunu uzat... bir elbisenin ikinci provası gibi. Filmin bu yeni halinin gösterimi yapılır ve aynı şey film istenen mükemmel hale gelene kadar devam ederdi.

Gösterişsiz Moviola'nın (son yetmiş yıldır her kurgu odasında bulunan şu yeşil makine) birçok mekanik öncesi kurgucu tarafından çok pahalı, gürültülü, biçimsiz ve hatta tehlikeli (o günlerde film, dinamite benzer şekilde aşırı yanıcı selüloz nitrattan yapılıyordu) olduğu için reddedildiğini düşünmek bugün için şaşırtıcı. Daha da kötüsü, Moviola'nın asıl özelliği –hareketi kare kare incelemeye izin vermesi– işi yapmaya engel olacak bir şey gibi görülüyordu.

1920'lerde endüstriye giriş yapmayı denedikten sonra makine hatıra filmlerini izleme aracı olarak halkın kullanımına sunuldu. Moviola ismi de daha önceden popüler olan ses okuyucusu Victrola'dan geliyordu. 1927'de "sesli film" denen güçlü teknik gelişme olmasaydı büyük olasılıkla sinema tarihinde bir dip not olarak kaybolup gidecekti.

Ses –sesli film– kurgunun patırtılı mekanik çağını başlatan Truva atıdır. Ne büyüteç ne de üç saniye kuralı kurgucunun sessiz karelerdeki dudakları okumasını sağlayabilirdi. "İki kafalı" (görüntü ve ses) Moviola stüdyoların kapısından girdi ve o günden sonra onun gelişmiş Avrupalı çocukları –Alman Steenbeck ve KEM, İtalyan Prevost, Fransız Moritone– stüdyolardan eksik olmadı.

Şimdiye kadar.

Bugün yirmi birinci yüzyılın başında film kurgusu mekanik yöntemden elektronik yönteme geçiş aşamasında ve Moviola genellikle eğlenceli ve nostaljik bir nesne olarak stüdyoların girişlerinde sergileniyor.

1992'de bu kitap ilk yayımlandığında elektronik dalga durdurulamaz bir hızla ilerlemesine rağmen neredeyse bütün filmler hâlâ mekanik olarak kurgulanıyordu. Şimdi yirmi birinci yüzyılın başında durum tersine döndü: Neredeyse bütün filmler bilgisayarda elektronik olarak kurgulanıyor.

Bu filmin kendisinin –kenarı delikli 35 mm selüloit– kaybolduğu anlamına gelmiyor. Birkaç yıl daha bu medyum öncelikle çekim için ve belki biraz daha uzun bir süre de salonlarda gösterim için kullanılacak*.

Bugün en çok kullanılan elektronik sistemler arasında *Avid*; *Apple* tarafından kendi işletim sistemi *Macintosh* için son yıllarda piyasaya sunulan, eksiksiz şekilde geliştirilmiş ve yaygın sistem *Final Cut Pro*; ve sadece *Windows*'ta çalışan *Lightworks* sayılabilir. Üçü arasında kullanım farkları olsa da temelde hepsi aynı şekilde çalışır:

1- Film çekilip yıkandıktan sonra "sayısallaştırma" (digitization veya video capture – ç.n.) adı verilen bir uygulamayla bilgisayara kopyalanır. Bu aynen *Photoshop* türü programlardaki gibi her film karesinin sabit diske bir resim dosyası olarak kaydedilmesi demektir.

2- Her film karesine özel bir numara veya adres verilir ve bir veritabanı oluşturulur. Bu kurgucuya bu görüntüleri istediği sırayla oynatma şansı verir. Kullanılan program istendiğinde oynatılabilen ve bir kelime işlem programındaki gibi her an değiştirilebilen bu kararların bir listesini tutar.

3- Doğru sıralamaya karar verildikten sonra program bu kararların bir listesini basar. Buna Kurgu Karar Listesi (Edit Decision List – ç.n.) denir. Bu aynı kurgunun 35mm filmde ve geleneksel yöntemlerle tekrar edilmesini sağlar. Böylece bitmiş film sinema salonlarında film göstericisinden oynatılabilir.

Ama neden birisi bütün bu zorluğa katlansın? Madem filmle başlayıp filmle bitireceksiniz o halde neden doğrudan filmi kurgulamıyorsunuz? Neden sevip beğendiğimiz bütün klasik filmlerin kurgulandığı, yıllardır geliştirdiğimiz ve mükemmel hale getirdiğimiz bir yöntemden vazgeçiyoruz?

Bunlar iyi sorular. Ya da en azından on yıl önce öyleydiler. O zaman bütün kurgucular kendilerine aynı soruları soruyordu.

Aslında bazıları hâlâ soruyor: Yirminci yüzyılın son otuz yılının en ünlü üç yönetmeni –Steven Spielberg, David Lynch, Alan Parker– hâlâ filmde kurgu yapmayı tercih ediyorlar. Spielberg bir düzine Moviola ve yedek parça alıp, makineleri yakın gelecekte çalışır tutmak için teknisyenler işe alacak kadar ileri gitti.

İleriki sayfalarda bu elektronik-sayısal devrimin nasıl başladığını, karmaşık yapısı ve etkili insanların karşı koyuşuna rağmen nasıl

başarılı olduğunu ve tamamen sayısallaşmış bir film endüstrisinin uzun vadede teknik ve sanatsal açıdan yaratabileceği karışıklıkları gözden geçirmek istiyorum.

ASTRONOMİK RAKAMLAR

Öncelikle bir filmde görüntülerin değişik şekilde bir araya getirilmesinin yaratacağı astronomik olasılık hesaplarını vurgulamak istiyorum. Makasla, mekanik veya elektronik, hangi kurgu yöntemi kullanılırsa kullanılsın bu her zaman böyleydi.

Eğer bir sahne iki çekimle tamamlanmışsa –ikisi de değişik kamera açılarından (A ve B diyelim)– birini veya diğerini veya ikisinin bir karışımını seçebilirsiniz. Sonuç olarak bu iki çekimi kullanmak için dört yolunuz vardır: A, B, A+B veya B+A. Bununla birlikte çekim sayısı arttıkça –bir yönetmen ortalama bir sahne için yirmi beş çekim yapabilir– olasılıkların sayısı astronomik hale gelir.

Bunu hesaplamak için şu formülü kullanabiliriz:

$$C = (exn!) - 1$$

"C" bir sahnenin kurgulanabileceği en düşük olası kombinasyonu ifade eder. "N" o sahne için yapılmış çekimleri ifade eder. "e" transandantal 2.71828... sayısıdır, Pi'ye benzer sihirli sabit rakamlardan biridir. "n" den sonraki ünlem işareti (matematiğin duygusallaştığı tek durumdur!) faktoriyel demektir. Bu da söz konusu sayıya kadar olan bütün sayıları birbiriyle çarpacaksınız demektir.

Örneğin 4 sayısının faktoriyeli 1x2x3x4=24 eder. 6'nın faktoriyeli 1x2x3x4x5x6=720 eder. Gördüğünüz gibi sonuçlar çok çabuk büyüdü. 25 sayısının faktoriyeli çok büyük bir sayıdır: 15 milyar milyar milyon gibi bir şeydir – 15 ve yanında 24 tane sıfır. "e" ile çarpın yaklaşık 40 ve yanında 24 tane sıfır elde edersiniz. Bir çıkarın.

Sonuçta yirmi beş çekimle yapılmış bir sahne yaklaşık olarak 39.999.999.999.999.999.999.999.999 değişik şekilde kurgulanabilir. Uzunluk olarak ifade edersek bu izlenebilir evrenin çevresinin yirmi beş katı kadar eder.

Bir sahne için elli dokuz çekiminiz olsaydı (ki bu hiç de alışılmadık bir durum değildir) olası kurgularınızın sayısı bütün evrendeki atom altı parçacıkların sayısına eşit olacaktı! Bazı kurguladığım aksiyon sahnelerinde 250 çekim vardı, bu durumda ortaya çıkan rakamı düşünebilirsiniz: 88 ve yanında 91 sayfa dolusu sıfır.

Bu olası kurguların çoğu tabi ki tamamen çöp olacaktı. Şu eski "bir milyon şempanze ve bir milyon daktilo" öyküsünde olduğu gibi yazdıklarının çoğunun anlamı olmayacaktı. Öte yandan, söz ettiğimiz rakamlar o kadar büyük ki oran küçük bile olsa potansiyel "iyi kurgular" çok fazla: Her katrilyonda bir tane iyi olasılık bile olsa hâlâ elimizde 40 milyon "iyi kurgu" kalıyor. Bu tek bir sahne için geçerli oysa bir sinema filminde yüzlerce sahne vardır ve bunlar da çoğunlukla kendi aralarında, senaryodaki sıralarına uymaksızın düzenlenmiş olabilir.

Bir projeye başlayan kurgucunun midesindeki bulantının nedeni bilinçli veya bilinçsiz de olsa karşı karşıya olduğu bu dev miktarda seçenektir. Sayılar o kadar büyüktür ki film kurgusunu her hamleden önce bütün olasılıkların gözden geçirildiği otomatik bir satranç oyununa dönüştürmenin imkanı yoktur. Ama elektronik kurgu bu süper astronomik sayıdaki olasılıklarla baş etmek için daha fazla sayıda ve hızlı yöntemler sunuyor.

ELEKTRONİK ÜSTÜNLÜKLER

Bunun nedeni bilgisayarda yaptığınız kurgunun *sanal bir kurgu* olmasıdır. Gerçekte görüntülere bir şey yapmış olmazsınız, sadece görüntülerle ne yapılacağı konusunda birtakım bilgisayar komutları verilmiştir (daha önce bahsettiğimiz *kurgu karar listesini* hatırlayın). Mekanik yöntemlerdeki temel fark dramatik bir şekilde adlandırılmış olan *"yok edici kurgu"* anlayışıdır (destructive editing – ç.n.). Bu şu anlama gelir: Mekanik kurguda görüntüler ve görüntülerin nasıl bir araya getirileceği bilgisi tek ve aynı şeydir. Çekimlerin arka arkaya nasıl ekleneceği bilgisini gerçekten çekimleri belli bir şekilde arka arkaya ekleyerek oluşturursunuz. Bu çok doğal görünüyor olabilir ve öyledir de! Bil-

gisayar temelli kurguda ise durum böyle değildir: Çekimlerin nasıl sıralanacağı bilgisi çekimlerin kendisiyle ayrı yerlerde durur.

Bunun anlamı bilgisayarda kurgu programında bir sahneyi izlerken görüntülerin sihirli bir şekilde o anda sizin izlemeniz için o sırayla gösterildiğidir. Bir sahneyle ilgili tamamen başka bir şey denemek istiyorsanız sistem bunu umursamaz. Sadece komutları değiştirirsiniz yani bir yemeğin tarifini değiştirirsiniz yemeğin kendisini değil. Oysa mekanik bir sistemde yeni bir versiyon (B) yapabilmek için önce eski versiyonu (A) yok etmeniz (bozmanız) gerekir.

Mekanik ve elektronik kurgu sistemleri arasındaki bu çok önemli fark bilgisayar temelli elektronik sistemleri satışlarda öne geçirdi ve sonuçta genel olarak kabul görür hale getirdi.

Daha ileri gitmeden önce bazı noktaları özetlemek gerek:

• Daha Fazla Hız: Elektronik sistemlerin en çok öne çıkarılan ve büyük olasılıkla en önemli özelliğidir. Hız hem filmlerini en çabuk şekilde çıkarmak isteyen stüdyolar için hem de yapımcıların onlara verdiği her saati yaratıcı şekilde kullanmak isteyen kurgucular için çekicidir. "Ne kadar hızlı?" genellikle bir kurgucu hakkında ilk sorulan sorudur ve hızı arttıran her araç hoş karşılanacaktır. Elektronik sistemlerin hızı birçok nedenden ileri gelir ama bunların en önemlisi malzemeye "anında rasgele erişim" (instant random access – ç.n.) olanağıdır. Eski mekanik sistemlerde kurgucu her aradığı çekimin yerini fiziksel olarak bulmak ve makineye takmak zorundaydı. Bilgisayarda ise herhangi bir çekime bir klikle erişilebilir.

• Düşük Maliyet: İş kopyası basma gerekliliğini ortadan kaldırır. Bazı düşük bütçeli filmler için bu çekici bir olasılıktır çünkü negatiften doğrudan sabit diske aktarım yapabilirsiniz ve bu da kabaca iş kopyası basmanın yarı fiyatına denk gelir. Film kurgulandıktan sonra sadece kullanılan çekimlerden iş kopyası bastırmanız yeterlidir. Bu da iş kopyası maliyetinizi yüzde doksan oranında azaltır.

• Daha Küçük Ekip: Kurgu sürecinde daha az eleman çalıştırabilirsiniz çünkü bilgisayar budanan çekimleri dosyalamak, listeler yapmak gibi normalde birkaç asistan veya stajyerin yapması gereken işle-

ri üstlenir. Daha sonra göreceğimiz gibi durum uygulamada her zaman böyle olmasa da teorik olarak çekicidir.

- **Malzemeye Kolay Erişim:** Geleneksel kurgu odası bir çeşit ortaçağ lonca zihniyetinde çalışmayı gerektirir. Çok keskin bir hiyerarşi içinde karanlık birtakım becerilere –kodlama ve yeniden oluşturma gibi– ilişkin uzun eğitim süreçlerinden geçilir. Bunlar bilgisayar temelli kurguda ya azalmış ya tamamen ortadan kalkmıştır. Elektronik kurgunun amacı kurguyu kelime işlem programları kadar kolay erişilebilir ve basit kılmaktır.
- **Yönetmen Malzemeyi Gözden Geçirebilir:** Her ne kadar filmin kurgusunda kullanılmış olsalar da yönetmen çekimlerin kesilmemiş hallerini izleyebilir. Bilgisayarın sadece "sanal" bir kurgu yaptığını "yok edici" bir kurgu yapmadığını hatırlayın. Mekanik sistemlerde bir çekim filmde kullanıldığında yönetmen artık o çekimin kesilmemiş halini izleyemez.
- **Daha Uygar Bir Çalışma Ortamı:** Moviola'nın gürültü patırtısı ve "fizikselliği" olmadan çalışabilirsiniz. Baktığınız elektronik görüntü çizilmez, yanmaz, katlanmaz ve film gibi fiziksel olarak kesilmez. Yaptığınız işi daha sakin ve açık şekilde görebilirsiniz.
- **Değişik Kurgu Seçeneklerinin Korunması:** Elektronik kurgu bir sahnenin değişik birçok halini kaydedebilir ve ileride gerektiğinde çağırılmak üzere bellekte tutabilir. Karşılaştırma açısından mekanik kurguda "geri dönmenin" maliyeti zaman ve para açısından yüksektir. Bunu yapabilmek için sahneyi kopyalamanız gerekir.
- **Sesin Gelişkin Kullanımı:** Avid, Final Cut Pro ve Lightworks birçok ses kuşağı kullanabilirler ve ne kadar değişiklik yaparsanız yapın bunları otomatik olarak görüntüyle eşlenmiş halde tutabilirler. Mekanik sistemler bu noktada sınırlıydı. Pratikte iki veya üç kuşaktan fazla ses olamazdı ve bunlar dikkatle görüntüyle eşlemeyi bozmayacak şekilde oluşturulmalıydı. Ayrıca Avid sesin herhangi bir bölümünün yüksekliğini düzenleyebilir, sesi yavaşça kapatıp açabilir, frekans ayarlarını değiştirebilir ve size son miksajın bir provasını sağlayabilir.

• Elektronik Özel Efektlerle Uyum: Elektronik sistemler kurgu sürecinde özel efektlerle çalışmayı kolaylaştırır. Geleneksel kararma açılmalar, geçmeler, silmeler anında denenebilir ve aynı zamanda çerçevenin yeniden düzenlenmesi, hareketin ters çevrilmesi, hızlandırma, yavaşlatma gibi efektler de yapılabilir. Tabi bu sözü geçenler sayısal aysbergin yalnızca tepesidir.

Yeni bir yüzyılın başında şu andaki durumun parlak tarafını özetlerken buraya gelmek için verilen mücadeleden pek bahsetmedim. Elektronik kurgu dünyada bir anda hazır ve şimdiki kadar akıllıca düşünülmüş şekilde belirmedi. Şimdi kullandığımız sistemlerin oluşması için otuz yıllık bir gelişme süreci gerekti. Ayrıca bu sistemler önceki yetmiş yıllık mekanik kurgu birikiminin de üzerine inşa edildiler. Buna ek olarak yukarıda sayılan her üstünlüğün bir de "kötü ikizi" –iyi yönleri unutturan kötü bir tarafı– vardır. Bu yolda karşılaşılan sorunlar ve bazısı işleyen bazısı işlemeyen çözümler elektronik kurgunun doğasındaki nitelikleri ve onun olası geleceğini aydınlatmaya yardımcı olabilir.

SAYISAL: GELECEĞE DÖNÜŞ

Bilgisayar kontrollü kurguyla ilk karşılaşmam 1968'de otuz yıldır elektronik sinemanın destekçisi ve yaratıcılarından olan Francis Coppola ile tanışmamla aynı zamanda oldu. Francis UCLA Film okulundan yeni mezun olmuştu, ben Hollywood'da Moviola'da kurgu yapıyordum ama aynı zamanda USC Film okulundan arkadaşım George Lucas'la birlikte CMX'in ilk modellerinden birini inceliyorduk.

Yirmili yaşlarımızın ortalarındaydık ve bu vızıltılı, pahalı ve görece hantal alet bize açıkça film kurgusunun geleceği gibi görünmüştü. Birkaç yıl sonra American Zoetrope şirketini San Francisco'da kurulduktan sonra üçümüz *Baba*'nın bazı bölümlerinin CMX'de kurgulanması için öneri sunduk. Bu çabamız bir sonuç vermedi, bilgisayar bellek ve hızları o tarihte bir uzun filmin görüntü malzemesini kaldıramayacak kadar ilkel ve pahalıydı.

CMX, Montage, Editdroid, E-Pix, EMC, D-Vision, Avid, Lightworks gibi birbiriyle yarışan pek çok sistem yetmişlerde ve seksenler-

de piyasaya çıkmaya devam etti. Bu sistemlere çok büyük miktarda araştırma ve geliştirme amaçlı para yatırıldı. Profesyonel filmcilik pahalı bir iş olmasına rağmen dünyadaki profesyonel film donanımı örneğin tıp alanıyla karşılaştırıldığında epey azdır. Film donanımının standartları ve dayanıklılığı çok yüksek olduğu için var olanı geliştirmek için harcanan para çok azdır.

Diğer yandan televizyon donanımı ise dünya çapında hem tüketici açısından hem endüstriyel anlamda çok büyük kâr getirebilecek, buluş ve yeniliklere açık bir alandır. Bugün elektronik yapım sonrası teknolojilerine gösterilen büyük ilgi bir parçasıyla, bu iki dünyayı (film ve televizyon, profesyonel ve tüketici) birleştirme isteğinden geliyor. Böylece bu alanda kazanılabilecek para artmış oluyor. Örnek olarak Avid Avrupa'da uzun süredir tamamen sayısal TV haber kanalları için tanesi 1 milyon dolar olan sistemler satıyor. Şirketin bu alandaki yıllık cirosu yaklaşık 200 milyon doları buluyor.

Ama elektronik kurgu yalnızca donanım üreticileri tarafından öne çıkarılmadı. Çok önemli bir destek de filmcilerden geldi: George Lucas, Oliver Stone, Jim Cameron, Steven Soderbergh, Carroll Ballard, Bernardo Bertolucci, Francis Coppola ve daha pek çok kişi filmlerini kurgularken elektronik sistemleri denediler. Lucas seksenlerde EditDroid adlı yaratıcı sistemiyle kendisi bir üretici olacak kadar ileri gitti. Pazarlanabilir bir sistem yaratamasa da Francis Coppola yetmişlerden bu yana elektronik kurgunun önde gelen savunucularından ve kullanıcılarından biri oldu. Filmciler bu alanla paradan tasarruf etmekten çok kurgu yapma hızını arttırmak ve yaratıcı seçenekleri çoğaltmak amacıyla ilgilendiler.

Elektronik kurguya karşı direniş daha çok deneyimli kurgucu ve yönetmenlerden geldi. Onlara göre film ve televizyon dünyalarının birleşmesi henüz tam olarak bitmiş bir şey değildi (öyle olsaydı bile karakterleri gereği karşı çıkacaklar da vardı). Mekanik sistemlerinin iyi bildikleri tuhaflıklarına alışmışlardı. O makinelerde birçok savaşlara girip kazanmışlardı. Şimdi yepyeni ve yararları kanıtlanmamış bir sistemi kabullenmekte gönülsüzdüler.

Bu gelişim yıllarında benim elektronik kurguyla deneyimim sadece ilgili bir taraftar ve bazen de kullanıcı olmaktı. *Baba*'da CMX kullanma önerimizden altı yıl sonra Francis *Kıyamet*'te değişik öykü yapılarını denememiz için video bantla çalışan (bilgisayar veya anında rasgele erişim yoktu) bir kurgu sistemi kurdu. Filmin başındaki dört katmanlı erimeleri denemek için o sistemi kullanmıştım. Bunun dışında *Kıyamet* (370 bin metre iş kopyası, yaklaşık yedi ton ses ve film!) iki Moviola (Richie Marks ve Jerry Greenberg) ve iki KEM 8'de (Lisa Fruchtman ve ben) mekanik olarak kurgulandı.

Kıyamet'ten sonra Francis ve ben 1990'daki *Baba 3*'e kadar birlikte çalışamadık. 1982'de kurgu kayıtlarını tutmak için bilgisayarlı bir sisteme geçmiş olmama rağmen 80'ler boyunca filmde (Moviola, KEM, Steenbeck) kurgu yapmaya devam ettim.

Francis ise *Kalpten Bir Parça - One from the Heart (1981)*'dan *Tucker*'a *(1988)* kadar o dönemdeki bütün filmlerinde video kurgu sistemlerini kullandı. "Silverfish" adını verdiği özel yapım elektronik kurgu sistemi ilk defa *One from the Heart*'ta kendini gösterdi.

Baba 3'e geldiğimizdeyse Francis bu görece ilkel video kurgu sistemlerinden, anında erişimli, bilgisayar temelli (gerçi hâlâ bant kullanılıyordu) Montage adlı sisteme geçmişti. Lisa Fruchtman 1989'un sonbaharında filmin kaba kurgusunu bu sistemle yaptı. Barry Malkin 1990'ın baharında kurguya katılınca bir sistem daha eklendi. Ben birkaç ay sonra Ağustos'ta ekibe katıldığımda üçüncü bir sistem kurmaya gerek görmedik ve ben yine KEM 8'le kurgu yaptım. Birkaç ay sonra Gus Carpenter'ın yardımıyla Montage sisteminde çalışmaya başladım: "*Baba - Üçleme*" adıyla bütün *Baba* filmlerinden 10 saatlik bir derleme yapıyorduk.

Francis'in Zoetrope şirketinin yakınındaki Golden Gate köprüsünün diğer tarafında Marin County'de George Lucas LucasFilm'de lazer disk temeliyle çalışan EditDroid adlı kendi elektronik kurgu sistemini geliştirmek için 1981'den beri epey para harcıyordu. Seksenlerin ortasında bu sistemi kullanıma sokabildi. Carroll Ballard ve kurgucusu Michael Chandler bu sistemi *Rüzgâr* (1991) filminde kullandı-

lar. Aynı sistem Steven Soderbergh'in *Kafka* (1991) ve *Tepenin Kralı* (1993), Oliver Stone'un *The Doors* (1991), John McTiernan'ın *Medicine Man* (1992) ve James Brooks'un *Her Şeyi Yaparım* (1993) filmlerinde tamamen veya kısmen kullanıldı. Bunlara ek olarak LucasFilm'in *Genç Indiana Jones* (1991-1995) adlı TV dizisi için de yine EditDroid kullanılmıştı. Ama şans eseri LucasFilm'in hiçbir uzun filmi bu sistemde kurgulanmadı. Çünkü doksanların ortasında EditDroid ve benzer yapıdaki Montage yeni teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan Avid ve Lightworks gibi tamamen sayısal ve üstün nitelikteki sistemler karşısında tutunamadılar.

ANALOGTAN SAYISALA GEÇİŞ

Seksenlerde bir uzun filmin dev miktardaki çekim malzemesini dönemin bugüne göre ilkel sabit disklerine aktarmak pek mantıklı görünmüyordu. Uygun çözüm filmi bildik analog medya üzerinde (video bant veya lazer disk gibi) tutmak ve bilgisayarı bu görüntülerle ne yapılacağını idare etmek için kullanmaktı: Sonuçta bilgisayar görüntülerin saklandığı birden çok analog makineyi idare ediyordu. EditDroid lazer diskleri kullanıyor, Montage ise video okuyucuları kullanıyordu ama sonuçta ikisinin de çalışma ilkeleri "analog - elektronik" diye adlandırılabilecek şekilde aynıydı.

Seksenlerin sonunda bilgisayar bellek teknolojisindeki gelişmelerle film karelerini doğrudan sabit disklere kaydetmek mümkün hale geldi. Avid ve Lightworks'ün altında yatan "sayısal - elektronik" diye adlandırabileceğimiz temel teknolojik yenilik budur.

Her şeyi (görüntüler ve görüntülerin nasıl bir araya geleceği bilgisi) bir çatı altında topladıkları için bu sayısal sistemler kendilerinden önceki analog sistemlere göre çok daha etkili, verimli ve esnektirler. Kurgucular filmi kendileri bilgisayara aktarabilirler. Oysa eski sistemlerde filmin lazer disklere veya VHS kasetlere aktarılması için profesyonel şirketlere gönderilmesi gerekirdi.

Sayısal sistemler ilk aşamada, örneğin EditDroid'in lazer diskleriyle karşılaştırıldığında, görüntü kalitelerinin kötülüğü nedeniyle eleş-

tirildiler. Ama doksanlarda sabit diskler ucuzladıkça görüntü kalitesi de arttı. EditDroid ve Montage bu sayısal sistemlerle başa çıkamaz hale geldiler.

Bütün bu gelişmelere rağmen doksanların ortasında kendimizi 1968'de CMX'i gördüğümde çok daha kısa süreceğini düşündüğüm elektro-mekanik bir "geçiş aşamasında" sıkışmış halde bulduk. Sonuçta 2001 yılı çok yakınımızdaydı, plak tarih olmuştu ve kelime işlem programları bütün dünyada daktiloların yerini almıştı ama biz hâlâ kurgu odasında Moviola'nın dişlilerinin gürültüsünü dinliyor, etrafa orası burası çizik filmler saçıyor, kesiciler, yapıştırıcı bantlar, budama sepetleri ve yağlı kalemlerin arasında oturuyorduk. İnanıyorum ki bu teknolojik gecikmenin farkına varmamız elektronik kurguyu öne çıkartan en güçlü psikolojik etki oldu. 20. yüzyılın son on yılında Moviola'nın varlığını sürdürmesi, uzay mekiğine yazı yazmak için daktilo koymak kadar şaşırtıcıdır.

Neler oluyordu?

GELİŞTİRME SORUNLARI

İlk bilgisayar temelli elektronik kurgu sistemleri çok sattılar. Uzun film alanında büyük talep vardı. Ancak filmleri bu sistemlere aktarıp sonra da çıktı alma konusundaki sorunlar göz ardı edilmişti.

• Bellek Miktarı: İlk sistemler bellek açısından sınırlıydı. Bütün bir filmi tek bir yerde tutamıyordunuz. Bu yüzden parçalara bölmek zorunda kalıyordunuz ve bu da ciddi uygulama ve yaratıcılık sorunlarına yol açıyordu. Filmin bir yerinden başka bir yerine geçerken medya (sabit disk, lazer disk veya teyp) değiştirmek zorundaydınız. *Baba 3* 1990'da Montage sisteminde kurgulanırken bile bu sorun vardı.

• Darboğaz: İş akışında bir darboğaz vardı. Bu ilk sistemler o kadar pahalıydı ki bir film için ancak bir tanesini satın alabilirdiniz. Sonuç olarak kurgucu ve asistan ayrı vardiyalar halinde çalışmak zorunda kalıyordu. Başka deyişle asistan geceleri çalışmak zorunda kalıyordu ve bunun getireceği sorunları tahmin edebilirsiniz. Bir film için

iki makineyi satın alabilseniz bile bu iki sistemin aynı görüntülere erişimi o zaman mümkün değildi.

• Karmaşık, zor ve pahalı: Görüntüleri bu sistemlere taşımak karmaşık, zor ve pahalıydı. EditDroid için çekim malzemesinden özel lazer diskler hazırlamak gerekiyordu. Montage içinse aynı görüntülerden onlarca VHS kopya yapmalıydınız.

• Görüntü Kalitesi: Kötüyle iyi arasında gidip geliyordu. EditDroid'in görüntü kalitesi iyiydi ama elde etmesi zordu. Montage'ın kalitesi bildiğimiz VHS ayarındaydı ama bazı malzemeler için uygun değildi. İlk Avid sistemlerinin kalitesi filmle karşılaştırıldığında çok kötüydü (3000 kat daha az çözünürlük). Görüntüleri kabul edilebilir bir sabit disk alanına sığdırabilmek için düşük kalitede kaydetmek gerekiyordu. Bu da resimdeki "noktacılık" (pointillisme – ç.n.) gibi bir sonuç veriyor ve özellikle netlik sorunlarının gözden kaçmasına (aynı sorun Montage'da da vardı) neden oluyordu.

Örnek olarak çözünürlükteki bu yetersizlik kurgucuyu gereğinden daha fazla yakın plan kullanmaya itiyordu. Bir çekimi seçerken önemli kriterlerden biri gözlerdeki ifadeyi görebilmektir. Eğer bu olmuyorsa kurgucu daha yakın bir çekimi tercih eder. Oysa genel plan sinema perdesinde seyredildiğinde daha uygun olabilir. Bu tabi ki filmin yaratıcı sürecini de etkileyen bir unsurdu.

• Kesme Yapmanın Fiziksel Kolaylığı: Avid gibi ergonomik açıdan "kullanıcı dostu" olan bu sistemler klavye ağırlıklı çalışıyorlardı. Birçok kurgucu buna alışkın değildi. Kurgucunun el ve gözüyle malzeme arasında istenen kareyi seçmek ve kesmeyi yapmak açısından kinetik bir ilişkiye ihtiyaç vardı. Kurgu kurgucunun bedenini de içine alan bir çeşit dans gibi olmalıydı. EditDroid Steenbeck modeliyle çalışıyordu ve bu anlamda kontrol mekanizmaları filme en yakın olandı.

• "En Azına İhtiyacınız Olduğunda En iyi Çalışır": Çoğunlukla arka arkaya hızlı kesmeler ve ses geçişleri yaptığınızda teyp ve lazer disk sistemleri size "işlem güçlerinin ötesinde aşırı yükleme nedeniyle yaptığınız şeyi gerçek zamanda oynatamayacaklarını" söylerlerdi. Bunun çözümü (hâlâ) yeterince bellek veya işlemci gücü satın almaktır.

• **Kurgu Karar Listesinin (EDL) Güvenilirliği:** Bu ilk sistemlerde yaptığınız kurgunun karar listesi (35 mm negatifin kesilmesinde ve yapılan kurgunun aynen tekrarlanmasında kullanılacaktır – ç.n.) güvenilir değildi ve sorunlar çıkabiliyordu.

Avrupa'da hem film hem videoda saniyede 25 kare geçer ve bir sorun yoktur. Ama Birleşik Devletler'de filmde saniyede 24 kare, videoda ise saniyede 30 kare geçer. Bu yüzden matematiksel olarak iki sistemin birbirine uydurulması gerekir. Film videoya aktarılırken 6 adet "hayalet" kare (aslında varolan karelerin kopyaları) her saniyeye eklenir.

Video teyp temelli ilk elektronik kurgu sistemleri saniyede 30 kare ile çalışıyorlardı. Kurgucu bazen videodaki "hayalet" karelerden birinde kesme kararı verdiğinde bu karenin filmde karşılığı olmayabiliyordu. Bu durumda bilgisayar hangi gerçek karede keseceği –hayalet kareden öncekinde mi sonrakinde mi?– konusunda bir karar vermek zorunda kalabiliyordu. Filmin tek bir versiyonu yapılsa bu sorun kolaylıkla aşılabilirdi. Ama kurgu sürecinde değişiklik üzerine değişiklik yapılır. Bu durumda bilgisayarın bir seferinde önceki kareyi kesme kararı kurgucu bir değişiklik yapmamış bile olsa başka versiyonda sonraki kareyi kesmeye dönüşebiliyordu.

Montage sisteminde kestiğimiz *Baba 3*'te bu tür tek karelik hataları kurgu karar listesiyle ekranda görüleni karşılaştırarak teker teker kontrol edip düzeltmesi için bir asistan tutmak zorunda kalmıştık.

Yukarıdaki liste tam değil. Ama doksanların başında kurgucuların kafasında elektronik kurgu ile ilgili oluşan sorular konusunda bir fikir veriyor. Bunlar birçok kurgucuyu "elektroniğe geçmemek" konusunda ikna etmeye yeterliydi. Avantajlar olası sorunlarla uğraşmaya değmez gibi görünüyordu ve elektronik sistemlerle batağın eşiğine gelip eski mekanik yöntemlere dönmek zorunda kalmış yapımlarla ilgili efsaneler ortalıkta anlatılıyordu.

Bu noktada durup kaotik durumu özetlemek ve değişik sistemlerin birbirleriyle ilişkilerini özetlemekte yarar var.

Her sistemin değişik kriterlerle tanımlanabileceğini bilmekte yarar var:

1- Operasyon: Mekanik veya elektronik olabilir.

2- Görüntülerin ve sesin saklanması: Analog veya sayısal olabilir.

3- Görüntülere ve sese erişim: Anında rasgele veya doğrusal olabilir.

Örnek olarak Moviola 1920'lerde üretilmiş olmasına rağmen anında rasgele erişime sahip bir makinedir. Tam olarak MAR ile tanımlanabilir: Mekanik-Analog-Rasgele. Avid ise ESR olarak tanımlanabilir: Elektronik-Sayısal-Rasgele. KEM ise MAD'dir: Mekanik-Analog-Doğrusal

Aşağıdaki tablo bütün bu değişkenleri özetliyor:

		Operasyon		Saklama		Erişim	
		Mekanik	Elektronik	Analog	Sayısal	Doğrusal	Rasgele
Moviola	20'ler	M		A			R
KEM & Steenbeck	30'lar	M			A		L
EditDroid & Montage	80'ler		E	A		R	
Avid & LightWorks	90'lar		E		D		R

BİR BUÇUK *İNGİLİZ HASTA*

1995'te Anthony Minghella'nın yönettiği Michael Ondaatje'nin *İngiliz Hasta* filmini kurgulamak için işe alındım.

O dönemde yukarıda sayılan sorunların çoğu çözülmüş veya bilgisayar işlemci, bellek teknolojilerindeki büyük gelişmeler ve fiyatların düşüşü sayesinde çözülmek üzereydi. Henüz hiçbir uzun filmi bilgisayarda kurgulamamıştım ama 1994'te Linda Ronstadt için dört dakikalık bir müzik video yönetmiş ve kurgulamış ve 1995'te *Belayı Severim* filmi için beş katmandan oluşan üç dakikalık bir gazete kurgusunu yine Avid'de yapmıştım. Beş yıldaki değişimden etkilenmiştim.

Üç büyük değişim olmuştu:

1- Bellek kapasitesi ve işlemci hızları o kadar artmıştı ki artık bütün bir filmi sabit diske aktarmak teknik ve ekonomik açıdan mümkündü. Diske aktarılan görüntünün kalitesi hatırı sayılır şekilde artmıştı ve iş akışında kesilmeler çok az oluyordu.

2- İki veya daha fazla sayıda bilgisayar filmin saklandığı sabit disklere aynı anda erişerek "darboğaz" sorunun ortadan kaldıracak şekilde birkaç kişinin aynı film üzerinde çalışmasına olanak veriyordu.

3- 24 kare/sn. hızında çalışabilen program Avid tarafından "Film Composer" adı altında yazılmıştı. Böylece bilgisayardaki karelerin asıl negatifteki karelerle bire bir uyumu sağlanmış oluyordu. Bu durum kurgu karar listesini (EDL) 35 mm işlemleri açısından tamamen güvenilir hale getiriyordu.

Ortada kalan birkaç soru ve çekinceye rağmen bilgisayar kurgusunu denemek istiyordum. *İngiliz Hasta* zamanda ileri gidip gelen anlatı yapısı açısından Avid'in sunacağı esnekliğe uygun görünüyordu.

Filmin yapımcısı Saul Zaentz bütçeyi aşağı çekmeye çalışıyordu (bütün birimlerin yöneticileri ücretlerinin bir kısmını alarak çalışıyorlardı), Avid kiralamak zamandan kazandıracaktı ama yine de bütçeye haftada birkaç bin dolar yük getirecekti. Ayrıca film İtalya ve Tunus'ta çekiliyordu ve Saul haklı olarak lojistik destek konusunda endişeleniyordu.

Anthony Minghella önceki iki filmini geleneksel yöntemlerle kurgulamıştı ve bilgisayara geçmek konusunda çekinceleri vardı. Sadece bilmediği bir alan olduğu için değil ama bazı arkadaşlarının bilgisayar kurgusuyla sorunları olmuştu: Teknik sorunlar yanında bilgisayar kurgusu stüdyonun işe karışmasını kolaylaştırıyor gibi görünüyordu.

Böylece *İngiliz Hasta*'yı geleneksel yöntemle kurgulamaya karar verdik. Benim için sorun yoktu. Belki de gerçekten yabancı ülkede çekilen bir filmde bir de yeni bir kurgu sistemini öğrenmeye çalışmak çok fazla bilinmeyenle uğraşmak olacaktı. Nasıl olsa bilgisayarı bir dahaki sefere deneyebilirdim...

Filmin kurgusuna Eylül 1995'te Roma Cinecitta'da alışıldık mekanik sistem KEM 8 ile başladık. Asistanlarım Daniel Farrell ve

Rosmary Conte Steenbeck kullanıyorlardı. Bunlara ek olarak her zaman kullandığımız takım taklavat ve geri sarma masaları vardı. Ayrıca bilgisayarda tuttuğum veritabanı da notları ve yorumları kaydetmemizi sağlıyordu. Bir de her kamera yerleşiminden fotoğraf kareleri almak için kullandığımız aletler vardı.

Ne var ki altı hafta sonra birkaç güne kadar Roma'ya uçmaya hazırlanan karım Aggie aradı ve oğlum Walter'ın evvelki gün kriz geçirdiğini ve beyninde bir tümör olduğunun anlaşıldığını haber verdi.

Anthony ve Saul'a o an anlayabildiğim kadarıyla durumu anlattım. Walter iyiydi ve kriz atlatılmıştı ama tümörü çıkarmak için iki hafta içinde bir ameliyat yapılacaktı. Durumun ciddiyeti operasyon günü yapılacak biyopsiye kadar tam olarak ortaya çıkmayacaktı.

Onlara ertesi gün eve döneceğimi ve en azından sekiz hafta geri dönemeyeceğimi söyledim. Yerime başka bir kurgucu bulmayı düşünmelerinin iyi olacağını da ekledim. Ama ikisi de bu olasılığı hesaba katmayı reddettiler ve film hakkında endişelenmeyi bırakmamı söyleyerek, kendilerini gelişmelerden haberdar etmemi istediler. Ertesi sabah erkenden San Fransisco'nun kuzeyindeki Bolinas kasabasına dönmek için yola çıktım.

Bu tür hiçbir zaman hazırlanamayacağınız uç kriz durumlarında sizi gündelik hayatınızın penceresinden hızla uzaklaştıran bir şey vardır. Bir çeşit sihirli güç her şeyi şaşırtıcı şekilde açık bir hale getirir: Sizin için önemli olan apaçık öne çıkarken geri kalan her şey sessiz bir şekilde arka plana düşer. Gelecek daralır ve sadece bugün veya en fazla yarın ne yapılabileceğine indirgenir. "Eğer" yasaklanmıştır ve olaylardaki rolünüz büyük ve tam bir kararlılık taşımalıdır. Bu çok eskilerden gelen bir çeşit kendini koruma mekanizması olmalı.

Yirmi dört saat önce birincil ilgi odağım olan film şu anda teleskopun diğer ucundaki bir tuhaflıktan başka bir şey değildi.

Yine de bana güvenen insanlara karşı profesyonel bir sorumluluğum olduğunu biliyordum. En az iki ay uzakta olacaktım ve çekim durmayacaktı. Yirmi haftalık bir çekim takviminde sekiz haftalık kayıp çok büyüktür.

San Francisco'ya indiğimde Saul ve Anthony'ye önermem gereken şeyi biliyordum. Eğer kurgucu olarak benimle devam etmek istiyorlarsa Bolinas'taki evimizin yanındaki küçük misafirhaneye Avid kurmalıydık. Çekimleri seyrettikten sonra San Francisco'ya yollayabilirlerdi. Böylece ben de evde oğlumun iyileşme sürecinde kurguya başlayabilirdim. Bu filmin bütçesine ciddi bir yük getirecekti ama görebildiğim kadarıyla başka seçenek yoktu. Saul ve Anthony bu önerimi hiç düşünmeden kabul ettiler.

Walter'ın ameliyatı planlandığı gibi yapıldı ve başarılı geçti. Tümörün biyopsi sonucu belirsizdi ama Walter kemoterapi veya ışın tedavisini reddetti. Filmin kaba kurgusu bitene kadar birkaç ay evde dinlendi. Karım İngiliz olduğu için, aramızda "evde bir buçuk *İngiliz Hasta* olduğuyla" ilgili bir şaka yapıyorduk.

Walter bu olay olmadan evvel dağcılık eğitmeniydi. İyileşme sonrası ilk amacı kanserden kurtulmuş biri olan Mr. Denali'nin Alaska'daki Kuzey Amerika'nın en yüksek tepesine çıkışına katılmaktı. Ertesi yıl haziran ayında, o tepeye ulaşabilen ekibin on beş üyesinden biriydi. Son üç kurgu işinde de birlikte çalıştık. Ameliyattan sonra beş yıl geçti ve tanrıya şükür sağlığı yerinde.

İNSAN MAKİNEYLE KARŞILAŞIR

Fiziksel olarak sadece bir bilgisayar ve birkaç monitörden oluşan Avid misafirhanenin üst katına kuruldu ve İtalya'dan filmler gelmeye başladı. Sorunlardan biri Roma'daki asistanlarım Dan ve Rosmary ve o sırada Tunus'ta çekim yapan Anthony ve Saul ile iletişim kurmaktı. Şansıma Rosmary'nin bir e-posta hesabı vardı. Bu hesap kısa sürede bütün yazışma ve veritabanıyla ilgili bilgi akışını sağlayan şey oldu.

Başka bir sorun da o ana kadar kestiğim bir saatlik malzemenin yeni sisteme nasıl entegre edileceğiydi. Çekimin ortasında mekanikten elektroniğe bu tür bir geçiş başka bir filmde oldu mu bilmiyorum ama yaşadığım özel durum bunu gerektiriyordu. Bu geçişin yumuşak bir şekilde yapılabilmesinin bütün onuru asistanlarıma aittir: San Francis-

co'da Edie Bleiman ve Sean Cullen; Roma'da Daniel Farrell ve Rosmary Conte.

*İngiliz Hasta'*nın altmış saatlik görüntüleri video kasetlerde orta boy bir kitaplığın birkaç rafını dolduruyordu. Edie görüntüleri bilgisayara atmaya başladı ve Walter'ın krizinden iki ay sonra yeniden kurguya başlamıştım.

Evdeydim. İstediğim her şey elimin altındaydı. Şimdi soru önümdeydi: Her şey tahmin ettiğim gibi gidecek miydi? Moviola ve KEM'de geliştirdiğim kurgulama yöntemim Avid'de elimde dağ gibi notları çıkarılmış malzemeyle başa çıkabilecek miydi?

İlk hoşuma giden şey Avid'in ayakta kurgu yapma alışkanlığıma kolayca uyum sağlamasıydı. KEM'le çalışırken aleti güçlendirilmiş kontrplak kutuların üzerinde yükseltmek için en az üç kişi gerekirdi. Avid'de ise ekranı kolayca metal bir kutunun üzerine, göz seviyesine yerleştirdim sonra da yüksekliği ayarlanabilir ucuz bir mimar masasını kutunun yanına dayadım. Bu şekilde klavye ve fare için yerim kaldığı gibi aynı zamanda sekiz sayfa notu da önüme dağıtabilecek kadar alanım oldu. Mekanik sistemlerde bunu asla yapamazdım. Şans eseri sekiz sayfa en karışık sahne için bile yeterli bir sayıdır.

Filmle karşılaştırıldığında görüntü kalitesi konusunda biraz endişeliydim. Sabit diskten tasarruf etmek için *İngiliz Hasta'*yı dört numaralı çözünürlük kalitesinde içeri almaya karar vermiştim. Bu da kötü bir görüntü kalitesine yol açıyordu. Bu çözünürlükte bir gün çalıştıktan sonra yanlış karar verip vermediğimi ve yeniden daha yüksek kalitede aktarma konusunu düşünmeye başladım. Şans eseri üçüncü gün kağıt işleriyle uğraşırken ekranda Juliette Binoche'un donuk karesine gözüm takıldı. Empresyonist resme benziyordu, çok güzeldi ve kararımdan emin oldum. "Bu film değil" dedim kendi kendime. "Filmin empresyonist bir kopyası üzerinde çalışıyorum." Ancak zaman haklı olup olmadığımı gösterecekti ama bu bana başladığım şekilde devam etme konusunda cesaret verdi.

Bu konuyu çok dert etmedim çünkü üzerinde çalıştığım sahne ile ilgili önceden seçtiğim fotoğraflar Avid'in hemen yanında duruyor-

du. İş kopyasından direk olarak basılmış bu fotoğraflar bana sürekli olarak resimlerin gerçek değerini hatırlatıyordu.

Avid'in kullanımıyla ilgili olarak mutlulukla fark ettim ki benim film "gerçek zamanda" (24 kare/sn) oynarken giriş çıkış noktalarını verme sistemim Avid'de KEM veya Moviola'da olduğundan daha kolay uygulanabiliyordu.

Çıkış karesini bulma konusundaki ilk denemeden sonra Avid bana sonraki denemelerimde kaç kare geç kaldığımı veya aynı kareyi bulup bulamadığımı söylüyordu. Bu benim için çok değerliydi çünkü ikinci denemede ne yaptığımı rakamsal olarak ölçebiliyordum. Örnek olarak eğer bir çekimi "biraz erken" kestiğimi düşünüyorsam ve gösterge bana üç kare erken olduğumu söylüyorsa o malzeme için "üç kare erken olmanın" ne hissettirdiğini daha iyi biliyordum. Bu daha sonraki denemeleri çok daha keskin ve kolay hale getiriyordu.

Mekanik sistemler bu bilgiyi biraz daha uğraştırarak verirler. Avid'in bu özelliği programa eklemiş olmasına çok sevinmiştim. Böyle bir bilginin önemini ne kadar anlatsam yetmez. Böyle anında verilen bir bilgi belirli bir filme ilişkin ritimsel bir imza ve duygu geliştirmek konusunda çok önemlidir.

Kurguyla ilgili bir diğer garip huyum olan kaba kurguyu sessiz yapma alışkanlığım da Avid'de daha kolaydı. Moviola veya KEM'de de sessiz kurguyu kolaylıkla yapabilirdim elbette (aslında sessiz yapmamın nedeni de zaten bu ilk birleştirmeyi en çabuk şekilde yapmaktı) ama sonradan ses eklemek en azından birkaç saat uğraşarak doğru sesleri bulup kod numaralarından eşlemeyi gerektiriyordu. Avid'deyse film zaten her zaman sesle senkron halinde akar. Duymamak isterseniz bir düğmeye basmanız yeterlidir.

Başlangıçta mekanik aletlerin sezgilere dayanan kontrollerinden sonra Avid'in klavyesini kullanmak konusunda şüphelerim vardı. Moviola'nın tasarımı otomobile benzer. İleri geri oynatma için pedalları vardır ve filmi durdurma anında tatmin edici bir şok yaratan bir el freni vardır. Ayrıca daha büyük bir frenleme gücü için sol elinizle hızla dönen tekerleği tutabilir ve filmi kare kare ileri geri oynatmak

için kullanabilirsiniz. Moviola kullanmak dokunma duyusuna ve bütün bedene seslenen bir deneyimdir.

Kısaca Avid klavyesinin olmadığı her şeydir.

Ama hayretle fark ettim ki bu benim için bir sorun değildi. Sol elimi "kesme" komutu vermek için kullanmak hoşuma bile gitti. Avid klavyesine bu kadar çabuk alışmam hâlâ biraz esrarengiz. Belki de diğer uygulamalardan dolayı klavyeye zaten alışıktım. Belki de ayakta durma alışkanlığım Moviola'nın bütün bedene seslenen deneyiminin bir kısmını korumamı sağladı.

Avid'in özellikleri içinde iki tanesi kısa sürede dikkatimi çekti:

1- Aynı anda birden çok ses kanalını oynatabilmesi önemliydi. Böylece daha erken aşamalarda bile müzik, ses efektleri ve ek konuşmalar ekleyerek denemeler yapabiliyordum. Ayrıca sesin yüksekliği ile de oynayabiliyordum. Bunu mekanik sistemlerde yapmak imkansızdır.

2- Geniş bir üçüncü ekranın varlığı. Avid'in konsolundan ayrı olarak bu büyük ekranı odanın köşesine yerleştirdim. Ona bakabilmek için doksan derece dönmem gerekiyordu. Görüntülere göre olan duruşumu değiştirmek onlara farklı bir gözle bakmamı sağlıyordu.

Çok parıltılı bir resim çizmek istemiyorum. Elbette sorunlar vardı. Bunları bazıları sudan, bazılarıyla önemli ve ilginç sorunlardı (birazdan buna döneceğim). Yine de Avid'in artıları eksilerine göre fazlaydı ve kendimi konforlu, güvenli ve bu yeni ortamda çalışmaktan dolayı heyecanlı hissettim. Bu kadar erken bir aşamada bile Avid haftada kurguladığım film miktarını yaklaşık ikiye katladı. Yardımcı kurgucu olarak bir aylığına gelen Pat Jackson'un da yardımıyla sekiz haftada açığımızı kapattık ve çekimin bitmesinden üç hafta sonra *İngiliz Hasta*'nın dört buçuk saatlik ilk kurgusunu tamamladık. Mekanik yöntemlerle bunu başaramazdık, özellikle de birinin evinde kurgu yaparken. Sadece bu yüzden bile olsa bilgisayar kurgusuna minnettarım.

(Bir not olarak o dönemde yaşadığımız bütün bu belirsizlik ve kargaşadan sonra *İngiliz Hasta* biri kurgu için olmak üzere dokuz Oscar kazandı. Ayrıca bilgisayarda kurgulanan ve Oscar kazanan ilk film oldu.)

Bilgisayar kurgusunun bütün artıları özellikle de yıllardır budama notları tutan ve makaraları ileri geri saran kurgucular için baş döndürücü bir özgürlük hissi yaratabilir. Fakat bu ani özgürlük aldatıcı olabilir. Her araçta olduğu gibi bilgisayar kurgusunun da iki tarafı vardır ve en çok beğenilen özelliklerinin gizli, karanlık yönleri de vardır. Önceden bunların farkında değilseniz filme zarar verebilirsiniz.

Birkaç örnekle ne demek istediğimi açıklayayım.

RASGELE ERİŞİM VE HIZ

Bilgisayar kurgusu ile ilgili hâlâ çözemediğim şeylerden biri ironik olarak en temel avantajıyla nasıl başa çıkacağımdır: "Anında rasgele erişim"

Bilgisayarlı kurgu sistemleri hızlarının çoğunu istenen görüntüye anında erişerek sağlarlar. "Anında rasgele erişim" derken bunu kast ediyoruz. Bu kurgucuya çok çaba harcamadan değişik tekrarlar arasında karşılaştırma yapma şansı verir. Ama rasgele erişim ne istediğinizi tamamen bildiğiniz durumda yararlıdır. Oysa birçok kurgucunun size söyleyebileceği gibi çoğunlukla durum böyle değildir.

Moviola rasgele erişime izin veren bir makineydi ama anında rasgele erişim sağlamıyordu (KEM ve Steenbeck ise doğrusal kurgu makineleridir.) Rasgele erişim sunan sistemlerde başarı çekimlerin ilk izlenmesi sırasında alınan notlara dayanır. Bu notlar her film için devasa çekim arşivinden hangi görüntülerin aranıp çıkarılacağı konusunda anahtar rol oynarlar. Notları alan kişinin ilk izlenimleri dışında filmin kendisi hakkında da o andaki düşünceleri yansıtırlar.

Film geliştikçe değişmesi gerekir ve bu notlardaki ilk izlenimler ve fikirler eskirler: O an için "işe yaramaz" sayılan bir çekim birden "işe yarar" hale gelebilir. Sürekli bir yeniden izleme ve gözden geçirme uygulaması yoksa işe yarar pek çok malzeme "Kötü" yazılı bir mezar taşı altında sonsuza kadar gömülü kalabilir. Ne kadar çok çekim malzemesi varsa bu o kadar geçerlidir. Bu durumdan daha önce de bahsettiğimi biliyorum ama bu bağlamda tekrar etmekte yarar var. İş kopyalarını on dakikalık makaralar halinde saklayan KEM ve Steenbeck'te

bu sürekli yeniden gözden geçirme mekanik ve yaratıcılık açısından benim için çok önemli bir özellikti.

İnsanın hayal gücü düşünceleri tanımada onları ifade etmekte olduğundan daha iyidir. Yabancı bir ülkedeyken o dili anlayışınız her zaman konuşmanızdan daha iyidir. Bir ölçüde yaptığınız her film yabancı bir ülkedir ve öncelikle o ülkenin dilini öğrenmeniz gerekir. Her filmin eşsiz bir kendini ifade etme şekli vardır (veya en azından olmalıdır) ve onun dilini öğrenmek için mücadele etmeniz gerekir. Ama film kendi dilini sizden daha iyi konuşur! Mekanik ve doğrusal sistemlerde "istediğim" şeyi ararken genellikle aslında "ihtiyacım olan" şeyi –daha farklı, daha iyi, daha tesadüfi, ilk izlenimimden daha "gerçek" bir şey– bulurum. Böyle bir şeyi gördüğümde tanıyabilirim ama önceden anlatamam. Picasso "Ben aramam, bulurum." demişti. Aslında aynı düşünceyi değişik bir şekilde ifade ediyordu.

Herhangi bir bilgisayar kurgu sistemi için en büyük satış gücü tam olarak rasgele erişimdir. "Gitmek istediğiniz yere anında ulaşın. Tüm yapmanız gereken makineye ne istediğinizi söylemek. Mükemmel bir asistan gibi size istediğinizi anında verecektir." Evet bu doğru ama aynı zamanda da bir sorun çünkü makine bana *sadece* istediğimi söylediğim şeyi veriyor ve her zaman gitmek istediğimi *söylediğim* yere gitmek *istemem*. Bir şeyi istemek benim için sadece başlangıç noktasıdır. Asıl olarak malzemenin bana nereye gideceğimi söylemesini beklerim.

Teknik olarak Avid'i doğrusal bir makine olarak kullanmamızı engelleyen hiçbir şey yok. Malzemeyi büyük parçalar halinde hazırlayıp KEM'deki gibi hızlı ileri geri sararak izleyebilirsiniz. Ama anında rasgele erişimi kullanmak o kadar kolaydır ki kararlarınızı doğrudan etkiler. Anında tatmin olma güdünüzü nasıl kontrol edeceksiniz? İstediğim neyse söylüyorum ve makine bir çeşit lamba cini gibi onu getiriyor. Ama bir şey kayboldu. Oscar Wilde'ın ironik sözündeki gibi: "Tanrı birini cezalandırmak istediğinde ona istediği şeyi verir."

Ayrıca eklemeliyim ki filmin hızlı gösterimiyle sayısal görüntünün hızlı gösterimi arasında fark vardır. Örneğin KEM'de her karenin

ekranda kalış süresini kısaltarak on kat hızlı gösterim yapabilirsiniz. Yani bir kare saniyenin 1/24'ünde değil 1/240'ında ekranda kalır. Çok hızlıdır ama bütün kareler hâlâ oradadır. Her karede ne olduğunu görebilirsiniz. Doğaları gereği sayısal sistemler bunu yapamaz. On kat hızlı gösterim yapabilmek için malzemenin yüzde doksanını atarlar. Kısaca bilgisayara on kat hızlı gösterim yapmasını söylediğinizde size her on kareden birini gösterecektir. Bu bir gölün yüzeyinde taş sektirmek gibidir. Filmin yüzde doksanını görmezsiniz. Oysa KEM veya Steenbeck gibi sistemlerde *her şeyi* görürsünüz. İnsan gözünü yüksek hızlarda bile bu kadar algıya açık oluşuna her zaman hayret etmişimdir: Küçük de olsa her farklı bakışı, her ifadeyi ve eylemi görebilirsiniz.

Belki de bu yüzden Avid'i doğrusal bir sistem olarak kullanmayı reddediyorum. Teknik olarak bu video monitör teknolojisiyle ilgili daha derin bir problem: Videoda her kareyi taramak için belirli ve değiştirilemeyen bir süre gerekir ve daha hızlı görmek olası değildir. KEM'deyse tarama hızını arttırmak basitçe merceğin prizmasının dönüş hızını arttırmakla mümkün olur.

Hızla ilgili asıl sorun aslında *ne kadar hızlı gidebildiğiniz* değil *bu kadar hızla nereye gittiğinizdir*. Eğer yanlış yere gidiyorsanız hız varmanız gereken yere çabuk varmanızı sağlamaz. Eğer varmak istediğiniz yere ulaşmak malzemeyi daha iyi tanımanıza yardım edecekse doğrusal sistemlerin ciddi şekilde avantajı var demektir.

Sonuç olarak ne olursa olsun, teknoloji hız ve yaratıcılık konusunda kesin belirleyici unsur olamaz. Burada insan ruhunun alanındayız: Ne söylemek istiyorsunuz ve bunu nasıl söylemek istiyorsunuz? Yüz yirmi yıl önce Balzac sadece kağıt ve tüy kullanarak yirmi yılda seksen klasik roman yazdı. Bugün kelime işlemci kullanan yazarlarımızdan hangisi böyle bir rekorun yanına yaklaşabilir? Otuzlarda Jean Renoir fikirden bitmiş ürüne kadar sadece üç haftada ticari olarak başarılı bir uzun film çekti (*On Purge Bebe*). Kariyerinin ilk yıllarında Kurosawa kendisi yönetip kurguladığı filmlerinin ilk kurgusunu çekimden iki gün sonra bitirmiş olurdu.

Bilgisayar kurgu sistemleri "hız" yerine "daha fazla seçenek"

özelliğini öne çıkarsalar dürüst bir iş yapmış olurlar. Yapılan işin çok daha uzun süre "esnek" kalmasını sağlıyorlar. Bu da demektir ki sorumluluk gerektiren "karar anı" geciktirilebilir. Bu yaratıcılık açısından yarar getirebilir ama aynı şekilde başınızı derde de sokabilir. Otuzlarda Technicolor kamera yarım ton geldiği için yapacağınız çekimleri en ince ayrıntısına kadar dikkatle planlamak zorundaydınız. Bugün hafif kameralar, hızlı filmler, DAT veya taşınabilir disk kaydedicileri sayesinde fikrinizi son ana kadar değiştirebilirsiniz. Bu daha hızlı olmanızı sağlar mı? Hiç de değil. Genelde bir karmaşıklık unsuru eklenir ki bu da kazanılan zamanı geri alır. Peki bu daha iyi mi? Tartışılır. Amerikan film endüstrisinin altın devri birçok kişi tarafından hâlâ 1939 olarak kabul edilir.

Belirli bir proje için doğru teknolojiyi doğru şekilde kullanmak ön hazırlıkla anında kendiliğinden gelen arasındaki, destekleyici bir yapı ile baştan çıkaran bir yüzey arasındaki dengeyi bulmakla olur. İnsan vücudu et ve kemikten yapılmıştır ve doğru çalışabilmesi için ikisinin de uygun oranlarda olması gerekir.

• Daha az asistan: Belki bir gün 35 mm film çekim ve gösterim formatı olarak kullanılmadığında buna ulaşılabilir. Ama bugün için bilgisayarda kurgulanan filmlerin daha fazla asistana ihtiyacı vardır çünkü yapılan kurgunun 35 mm iş kopyasında tekrar edilmesini kontrol etmek için, telesine (filmi videoya aktarma – ç.n.) işlemleri için, notları takip etmek ve 35 mm / sayısal sistemler arası git gel işlemlerin gerektirdiği veritabanlarını düzenlemek için insanlara ihtiyaç vardır.

Avrupa resminde yaratıcılığın en yüksek olduğu devir ressamların pigment ve tuval hazırlamak için asistanları olduğu zamandı. Rönesans'ın bütün büyük ressamları ünlü sanatçıların asistanı olarak işe girmişler –o zaman öyle okullar yoktu– basamakları çıkmış, bir noktada resmin yapımına yardım etmeye başlamışlardı. Hazır olunca da kendi adlarına bu sefer kendi asistanlarıyla çalışmaya başlamışlardı.

Bu durum sadece teorinin sisinden arınmış bir tür "iş üstünde" öğrenme sağlamakla kalmamış aynı zamanda yaratım sırasında etrafta başka insanların varlığı resmi bugün tamamen yalıtılmış şekilde üre-

tilen resmin aksine bir temele oturtmuştu. Asistanlarımdan gelen öneri ve uyarıların kaç defa neyin yolunda gidip gitmediği konusunda kendime karşı dürüst olmamı sağladığını sayamam. Onlar benim ilk izleyicilerimdir. Çoğu zaman filmi benim aklıma gelmeyecek fikirlerle zenginleştirmişlerdir.

Bilgisayarlı kurgunun nihai amacı "tek adam tek makine"dir: Bir ressam gibi gerekli bütün malzemenin parmak ucunda olduğu bir odada, etrafında kimsenin yardım etmesine ihtiyacı olmadan tek başına çalışan bir kurgucu. Eğer böyle bir yalıtım teknik olarak elde edilebilirse bundan çıkacak filmleri görmek ilginç olacaktır. O zaman film yapımının özü olan "birlikte çalışma"nın teknik bir gelişme sonucu tehlikeye atılıp atılmadığını görebileceğiz.

• Daha Az Not Tutmak: Bu bilgisayarların parıldadığı bir alandır. Elektronik sistemler "budanan çekimleri dosyalama" işini yok ederek tartışmasız bir üstünlük sağladılar. Sıradan bir uzun filmde bu en azından bir asistan için tam zamanlı bir uğraştır. İş kopyası basmadan negatifi kesme riskini bile almaya gönüllü birçok düşük bütçeli film için bu önemli bir kazançtır.

Öte yandan değişik versiyonları 35 mm kopyadan göstermek zorunda olan daha yüksek bütçeli filmlerdeyse filmi 35 mm ye uydurmak ve o anki versiyonla aynı tutmak geleneksel yöntemin bütün dosyalama işlerini geri getirecektir.

Sayısal sistemlerin bir diğer avantajı da veritabanlarında filmin değişik hallerini çaba harcamaya gerek kalmadan saklamalarıdır. Ama bu biraz şüpheli bir özelliktir çünkü büyücünün kutusunu açmak gibidir. Bilgi fazlalığı asıl varılmak istenen noktadan uzaklaşmanıza yol açabilir.

Kurgu "gelişerek ilerleyen" bir süreçtir veya en azından öyle olmalıdır. Sürekli ileri gidersiniz. Daha önceki bir yapıya dönseniz bile bu artık aynı yapı olmayacaktır (ya da olmamalıdır) ama belli belirsiz şekilde o sahne kurgulandığından bu yana filme bir bütün olarak neler olduğunu yansıtacaktır. Ancak takıntılı bir şekilde her sahnenin her versiyonunu saklayarak bir süre sonra değişiklikler arasında kaybola-

bilirsiniz. Sonunda hepsine bakmak zorunluluğu hissedip, hepsinden bir şeyler alıp sahnenin son haline eklemek istersiniz. Sonuçta zaman ve sanatsal ilgi odağınızı yararsız tartışmalarla kaybetmiş olursunuz ve ortaya çıkan iş de organik ve canlı bir bütün olmak yerine yapıştırma bir Frankenstein canavarı haline gelebilir.

Buradaki önemli nokta aşırıya kaçmamaktır. Her iki ya da üç haftada bir filminizin anlamlı sayıda versiyonunu arşivlemek konusunda kendinizi kısıtlayın (buradaki arşivlemenin bilgisayar çökmelerine karşı günlük olarak yapılması gereken "koruma kopyası" alma işleminden farklı olduğunu hatırlatırım)

• Geri Sarmayın: Anında rasgele erişim sağlayan sistemlerde bir sahnenin sonuna geldiğinizde başa dönmek zaman almaz. Sayısal sistemler hızlı ileri geri sarmada kare attıkları için bu da "karanlık" tarafı olan bir avantajdır. Özellikle geri oynatırken sayısal sistemler bu kare atmayı kurgunun ritmini yansıtmayan tesadüfi bir şekilde yaparlar. Bir Avid sisteminde filminizi izlemenin tek uygun yolu normal hızda ve ileri doğru oynatmaktır. İzleyici de filmi böyle göreceğine göre neden başka bir şekilde görelim? Aynı nedenle ressamlar çalışmalarına aynada ve ters olarak bakarlar. Böyle yaparak resim içeriğinden koparılmış saf bir yapı haline gelir. Benzer şekilde Antonio Gaudi yapacağı binaların maketlerini ters yaptırıp tavana tellerle bağlatırdı. Böylece herhangi bir dengesizliği anında görebiliyordu

KEM'de bir sahneyi toparlarken doğal olarak sık sık 35 mm filmi hızlı geri sarardım. Şekil ve renklerin saf değişimi sırasında gözümün ucuyla normal hızda ve ileri oynatırken göremeyeceğim şeyler görürdüm. Ama sayısal sistemlerde "gerçek geri sarmanın" yok olduğunu görünceye kadar bu üstünlüğe yeterince dikkat etmediğimi fark ettim. Böyle şeylerin önemini onları kaybetmeden anlayamıyorsunuz.

• Teknolojiye Daha Kolay Erişim: Yüzeyde bakıldığında bu iyi bir şey olmalı. İnsanların kolay erişimi son kırk yıldır teknolojik buluşları geliştiren bir unsur. Bugünün tüketicileri çok değil on yıl önce profesyonel sır olarak saklanan elektronik ürünleri kolaylıkla satın alabiliyorlar. Özellikle ses alanında bu çok geçerlidir. 90'ların ortala-

ma araba müzik sistemleri 50'lerin en gelişmiş kayıt stüdyosundan daha iyi ses üretebilir. Bugünün bilgisayar meraklıları on yıl önce profesyonellerin özenerek bakacakları kurgu sistemlerini evlerinde hatıra videoları üretmek için satın alabilirler.

Acı gerçek şu ki bu yaygınlık tek başına daha iyi sonuçlar üretilmesini sağlamıyor. "Herkes yapabilir." düşüncesi bir sürü aşçı tarafından berbat edilen bir çorba ortaya çıkarabilir. Bugün çoğumuz bir dükkâna gidip Rönesans ressamlarının bir servet ödeyeceği boya ve malzemeleri kolaylıkla satın alabiliriz. Ama yine de bugün hangimiz onlar seviyesinde resim yapabiliriz?

Daha politik bir noktadan bakarsak: Filmin iş kopyası bilgisayara atıldıktan sonra birkaç saatlik bir çalışmayla filmin tam bir kopyası oluşturulup yönetmenin dışında herhangi biri tarafından yeni bir kurgu süreci başlatılabilir. Mekanik kurgu günlerinde bu düşünmesi bile çok pahalı, zaman alan ve gözden saklanamayacak kadar ortada bir iş olurdu. Şu anda stüdyolar sayısal "hayalet kurgu"lar yapmaya başladılar bile. Bunun uzun vadede ortaya çıkaracağı pratik ve yaratıcılığa ilişkin sonuçları henüz kimse bilmiyor.

İşe parlak tarafından bakarsak, bir film tamamlandıktan sonra bilgisayara aktarılmış görüntü ve seslerin kesilmemiş hali sinema okullarına verilebilir. Bu kurgu öğrencilerine profesyonelce yönetilmiş, çekilmiş ve kaydedilmiş malzemeyle çalışma şansı verecektir. Öğrenciler filmcilerin çözmek zorunda kaldıkları sorunları ayrıntılarıyla inceleyebilir ve belki de kendi özgün çözümlerini üretebilirler. Sonunda da kendi yaptıklarını profesyoneller tarafından yapılmış olanla karşılaştırabilirler.

• Daha Uygar Bir Çalışma Ortamı: Yıllar önce bir iç dekorasyon firmasının reklamını görmüştüm. Fotoğrafta Park Avenue'de bir apartman dairesinde güzel bir Steinway piyano gösteriliyordu. Altındaki metinde de "Düşünün: Beethoven burada yaşamış olsaydı nasıl bir müzik yapardı?" yazıyordu.

Moviola'nın mekanikliği kesinlikle bu ilanı tasarlayanları tiksindirirdi ve büyük olasılıkla bilgisayar kurgu odasının görünüşü de

onları heyecanlandırırdı. Ama gerçekten fiziksellik kötü bir şey midir? Beethoven o apartmanda nasıl bir müzik yapardı? Bu ilanı tasarlayanlar Rodin'in stüdyosu hakkında ne düşünürlerdi? Yaratıcı bir çalışma ortamı hakkında söylenebilecek en önemli şey herhalde bunun bir denge sorunu olduğudur: Konforlu ama çok konforlu değil, düzenli ama çok düzenli değil.

Film kurgu odası büyük miktarda yaratıcı ve politik gerilime sahne olacak bir yerdir. Mekanik aletlerin en büyük ve "saklı" üstünlüğü sizi fiziksel olarak hareket etmek zorunda bırakmasıdır. Bu da bilinçsiz de olsa doğal olarak gerilimi hafifletmeye yarar. Bilgisayar ekranı önünde çalışırken bu yoktur.

Yatay çalışan KEM veya Steenbeck gibi sistemler bilgisayara göre daha fizikseldirler ama Moviola'dan daha az hareket gerektirirler. Steenbeck'te ilk çalışmaya başladığımda boyun bölgemde "Steenbeck Tutulması" diye adlandırdığım bir sorun ortaya çıkmıştı. Aletin önünde oturup sadece parmaklarımı ve bileklerimi hareket ettirerek saatlerce kurgu yapmaktan omuzlarım ve boynumda bir gerginlik oluşuyordu. Bunu önlemek için KEM ve Avid'i yerden yükseltiyorum. Böylece Moviola'daki gibi ayakta çalışabiliyorum.

İstediğim an oturabilirim (bir mimar koltuğum var) ama çoğunlukla, özellikle de bir kesme hakkında karar anındaysam ayakta olurum. Bir silahşör gibi ayakta durmak ve anında tepki verebilmek istiyorum. Kendinizi bütün bedeninizle işe vermek çok şey fark ettiriyor.

BİLGİSAYARDA KURGU - DAHA HIZLI, DAHA HIZLI, DAHA HIZLI MI?

Bilgisayar kurgusu ile ilgili en çok sorulan sorulardan biri şu: "Filmler hızlanıyor mu? Sayısal olduğu ve daha kolay kesilebildiği için daha fazla mı kesme yapılıyor?" Bu doğru çünkü bilgisayar kurgusunda anında rasgele erişim var ve kesme yapmak fiziksel bir eylem gerektirmediği ve budamaları dosyalamanız gerekmediği için arka arkaya "hızlı kesmeler" yapmak çok kolay.

Ama zaten genel eğilim olarak son elli yıldır filmlerin temposu

artıyor. Bunda televizyon reklamlarının etkisi büyük. Bu filmler pahalı reklam sürelerine olabilecek en fazla bilgiyi sığdırabilmek ve ev gibi dikkatin çok kolay dağılabileceği bir ortamda izleyiciyi çekebilmek için çok fazla kesme içeriyorlar.

Örnek olarak *Sunset Bulvarı* (1950) ilk yirmi dakikasında seksen beş kesme içerir. Bu durum elliler için alışıldıktır ama bugünkü oranın yarısıdır. *Altıncı His* (1999) tam olarak iki katı kadar kesme içerir: 170. *Dövüş Kulübü* (1999) ise son yirmi dakikada 365 kesme ile onu da ikiye katlar.

Yine de bu tarihsel eğilime uymayan filmler de vardır. *Üçüncü Adam* (1949) ilk yirmi dakikada çok güzel ve etkili şekilde yapılmış 225 kesme içerir. Bu tempo filme uygundur çünkü film aynen bazı müzik eserlerinin "hızlı" çalınmak üzere yazılmış olması gibi böyle bir hıza göre yazılmış ve yönetilmiştir. "Doğru" veya "yanlış" hız diye bir şey yoktur. largo çalınsın diye yazılmış bir şeyi prestissimo çalarsanız sorun çıkar.

Soruda hızlı kesme konusunda ima edilen bugün filmlerin belki de gereksiz yere fazla hızlı kesildiğidir. Sanırım bu noktada suçun bir kısmı bilgisayar kurgusuna atılabilir.

Bilgisayarda kurgulanmış filmlerini perdede gören yönetmenlerin hayal kırıklığına uğradıklarını gördüm. Kurgunun televizyon ekranında iyi görünmesine rağmen perdede "beceriksizce yapılmış" göründüğünü düşünüyorlardı. Bu yönetmenler geri dönüp her şeyi yeniden yapmak zorunda kaldılar. Kendilerini ihanete uğramış hissediyor ve "bilgisayarı" suçluyorlardı.

Kurgucunun iki algısal unsuru mutlaka kontrol etmesi gerekir: Görüntüdeki ayrıntı miktarı ve görüntünün boyutları. Bu ikisi de filmin ritmini etkileyebilir.

- Ayrıntı özellikle bilgisayar kurgusuyla ilgili bir konu çünkü film sabit diske sığması için sayısal olarak sıkıştırılır. Bu da herhangi bir karedeki bilgi miktarını ciddi şekilde azaltabilir. Sonuçta karedeki ayrıntı o kadar azalabilir ki göz ekrandaki veriyi hemen algılar. Bu durum dikkatsiz bir kurgucuyu filmde tam ayrıntısıyla izlese daha geç keseceği bir şeyi erken kesme hatasına düşürebilir.

35mm film uyum işlemleri bitip sinema salonunda gösterim yapıldığında gizli kalmış zenginlik birden kendini dışarı vurur ve göz çekimlerin arka arkaya çok çabuk geçtiğini ve her şeyi algılamaya zaman kalmadığını fark eder. Yönetmenlerin söz ettiği "beceriksizlik" buradan ortaya çıkar.

Bu sorunu önlemek için ne gibi adımlar atılabilir?

Öncelikle görüntüdeki ayrıntıyla hızın birbiriyle bağlantılı olduğunu aklınızdan çıkarmayın.

İkincisi görüntüleri bilgisayara aktarırken kullanabileceğiniz en yüksek çözünürlüğü seçin, böylece ekranda daha fazla ayrıntı görebilirsiniz.

Üçüncüsü eğer bütçeniz elveriyorsa 35mm iş kopyaları bastırın ve sinema perdesinde seyredin. Ayrıntıları bir defa gördünüz mü unutmanız zordur.

Dördüncüsü bilgisayarda yaptığınız kurguyu en kısa zamanda 35mm iş kopyasına uydurun. Bu kopyayı bilgisayardakiyle devamlı uyum halinde tutun ve düzenli olarak 35mm gösterimler yapın.

Düşük bütçeli filmler için bunların hepsini yapmanın gerçekçi olmadığını biliyorum. Ama bu dört kurala ne kadar uyabilirseniz filminiz o kadar iyi olacaktır.

Sevindirici olan şu ki bilgisayara aktarılan görüntünün kalitesi son on yılda ciddi şekilde arttı. Bilgisayarların gücü ve hızı aynı şekilde gelişirse (bugün bir dolara on yıl öncekinin 400 katı kadar sabit disk alanı satın alabiliyoruz) bu sorunun kısa zamanda ortadan kalkacağını umuyorum.

• Görüntünün büyüklüğü görüntüdeki ayrıntıyla yakın ilişkilidir ama sadece bilgisayar kurgusuyla ilgili bir sorun değildir. Kurgu odasındaki küçük ekrandaki görüntüyle (Moviola, KEM veya Avid) sinema salonlarındaki dev perdedeki görüntü arasındaki ezici farkla nasıl başa çıkabilirsiniz? Küçük bir tuvalde çalışmakla duvar resmi yapmak arasındaki farktır bu. Küçük ekranda gözünüz her şeyi hemen algılayabilir. Büyük perdede ise ancak belli bölgeleri görebilir. Küçük bir ekrana dışarıdan bakarsınız oysa büyük perdenin içine girersiniz.

Eğer bir görüntüye bakıyorsanız ve her şeyi hemen algılıyorsanız eğiliminiz erkenden yeni görüntüye kesmek olacaktır.

Bir sinema filminde özellikle de izleyicinin heyecanla izlediği bir filmde ekran bir yüzey değildir. Bedenin içinden geçip karakterlerle birlikte olaylara katıldığı büyülü bir kapıdır. Eğer bir filmi gerçekten severseniz o anda bir sinema salonunda oturduğunuzu unutursunuz. Tepkileriniz televizyon karşısında verdiklerinizden çok farklıdır.

Televizyon "bakılan" bir medyumdur. Sinema ise "içine girilen" bir medyumdur. Televizyon ekranını gözün çarpıp geri sektiği bir yüzey olarak düşünebilirsiniz. Elektronik kurguyla ilgili incelik, yaptığınız işi televizyon ekranlarından izlemenize rağmen bir şekilde kendinizi sinema perdesi karşısında olduğunuza ikna etme gerekliliğidir. Yani "bakma" eylemini "içine girme" haline getirmelisiniz.

Müzik kliplerinin ve reklamların amacı dikkatinizi çekmek ve kaybetmemektir. Televizyon izlerken küçük bir ekrana uzaktan ve kısa bir süre için bakarsınız. Etrafta görsel olarak dikkat dağıtacak birçok şey vardır: Işıklar açıktır, telefon çalabilir, bir alışveriş merkezinde veya markette olabilirsiniz. Televizyon dar açısı ve sınırlı görüntü kalitesine rağmen dikkatinizi çekebilmek için küçük çerçevesi içinde birçok şeyi çarpıştırmak zorundadır. Bu yüzden televizyon ekranında her zaman hızlı kesmeler, sıçramalar, hızlı kamera hareketleri ve şaşırtıcı bir aksiyon vardır.

Bir sinema salonunda ise tamamen başka bir estetik vardır: Ekran devasadır, etraf karanlıktır ve sizi rahatsız edebilecek herhangi bir şey (şanslıysanız) yoktur. İki saat boyunca orada kalırsınız. Filmi durdurma şansınız yoktur. Bu nedenlerle sinema filmleri müzik klipleri veya reklamlardan farklı ritimle kurgulanmalıdır.

Bu büyüklük küçüklük sorununu aşmak için ne yapmak gerekir?

Öncelikle görüntüdeki detayla ilgili olarak gözün büyük resmi daha farklı hızda algıladığını unutmayın.

İkincisi 35mm kopya bastırıp olabildiğince çok gösterim yapın.

Üçüncüsü (bu benim kişisel çözümüm) kağıttan iki küçük insan figürü kesin ve bunları ekranın iki yanına yerleştirin. Figürlerle ekran

arasındaki büyüklüğü normal sinema perdesi önünde iki insan varmış gibi hesaplayın. Bu ekranlarınızı perdeymiş gibi düşünmek konusunda size yardımcı olacaktır. Genellikle bu tür basit çözümleri severim. İlk bakışta işe yarayacağı konusunda emin olamazsınız ama bu yöntem sonradan çıkabilecek sorunları büyük oranda engeller.

Peki neden büyük odalarda, dev ekranlarda kurgu yapmıyoruz? Aslında bilgisayarda kurgu yaparken rahatlıkla on metrelik ekranlarda çalışabilirdik. Ama odanın kirası çok yüksek olurdu ve her şekilde benim kağıt bebeklerimden pahalıya gelirdi.

Yine de on metrelik bir ekranda kurgu yapmak ilginç bir deney olurdu.

GENEL GÖZLEMLER: FİLM ŞERİDİNDEN ORMANLAR

Hangi kurgu sistemini kullanırsanız kullanın her zaman astronomik sayıda değişik kurgu olasılığıyla karşı karşıya olacaksınız (içinde ! işareti olan matematiksel formülü hatırlayın.) Bu sayıların ardında film şeridi dağları olduğunu düşünürseniz baştan bir planınız olması gerektiğini bilirsiniz. Yüz binlerce metre filme bakmak Amazon ormanlarına dalmak gibidir. Kim oraya gerekli malzeme ve harita olmadan gitmek ister ki?

Bilgisayar kurgusunun tehlikelerinden biri bu Amazon ormanını görünüşte bir video oyununa dönüştürmesidir. Eğer oyunu kaybederseniz baştan başlarsınız. Nasıl olsa gerçekte filme dokunulmamıştır ve birbirine yapıştırılması gereken parçalar yoktur.

Bir anlamda bu doğrudur ama sanal Amazon ormanının arkasında gerçek bir tane olduğunu bilirsiniz. Yolunuzu kaybettiğinizde olacaklar da gerçektir. Ne olursa olsun her zaman planlama olmalıdır. Hiçbir zaman olası bütün kurguları deneyemezsiniz. Bir haritanız olmalıdır. İnsan hafızası sınırlıdır, daima gördüğünüz iyi şeylerin notlarını almalısınız.

Theseus Minotor'un labirentinden çıkabilmek için ip kullanmıştı. Plan, harita veya ip olmadan film kurgusu görüntü ve seslerin anlık etkiler yaratmak için yan yana getirilmesi haline gelir. Ancak bu tür anlık etkiler filmin bütününde uyum yaratamazlar.

Paradoksal olarak mekanik kurgunun üstünlüklerinden biri de yöntemin ağırlığı ve yükünün kurgucuyu işi ciddiye alıp planlama yapmaya itmesiydi. Böylece kurgucu birtakım stratejiler ve korunma yöntemleri geliştirirdi. Bende bu yöntemler yaptığım "ters storyboard" ve aldığım notlardan oluşturduğum veritabanıydı. Mekanik kurgu döneminde yetişen bütün kurgucuların kendi Amazon'larıyla başa çıkmak için kendi yöntemleri vardı. Şimdi bu yöntemleri düşüncesizce bir kenara atmak yerine onları bilgisayar çağına uydurmaya çalışmalıyız.

SAYISAL ŞİMDİKİ ZAMAN

Büyük Britanya'da resmi posta servisi 1840'larda ilk başladığında yazabilenler arasında müthiş bir mektup alışverişi başladı. İnsanlar aynı anda değişik kişilere haftada üç defa yirmişer sayfalık mektuplar gönderiyorlardı. Bunun nedeni birbirlerine söyleyecek çok ilginç şeylerinin olması değil sadece bunu yapabiliyor olmanın keyfiydi. Daha önce haftalar süren ulaşım şimdi günlere inmişti ve güvenliydi.

Bugün benzer bir durum İnternet'te yaşanıyor. Gerçekten herhangi bir teknolojik gelişim ani bir merak dalgası yaratıyor. Bu merak dalgası ancak çeşitli bahaneler yaratılarak dindirilebiliyor. Bir süre için iletişimin içeriği iletişim kanalının kendisinden daha önemsiz oluyor. Tabi zaman içinde yeni teknolojiye uyum sağlanıyor ve içerik yeniden öncelikli hale geliyor. Bilgisayar kurgusunda yolun ortalarındayız ama her şey çok çabuk geliştiği için henüz ne kadar yol kat ettiğimizi tam olarak bilemiyoruz. Yine de kısa zamanda çok aşama kaydettiğimizi hissediyorum.

Sekiz yıl önce bu kitabın ilk baskısını hazırlarken şu dört dönüm noktasını aşmadan nerede olduğumuzu bilemeyeceğimizi düşünüyordum:

1- Bellek Kapasitesi: Büyüklük açısından daha verimli hale geldi. Şu an 40 ya da 100 saatlik yüksek kaliteli görüntüyü her an erişime açık (online) olarak saklayabiliyoruz.

2- Maliyet: Film kurgusu yapmak için eksiksiz bir sistemin maliyeti 100.000$'ın altına düştü. Başka deyişle bu bir KEM'e harcayacağınız parayla aşağı yukarı aynıdır.

3- 35mm perfore/timecode ilişkisini kuracak sayısal bir sistemin yaratılması: Ses ve görüntünün işlendiği bütün ortamlarda kullanılacak evrensel bir standardın oluşturulması gerekiyordu. Böylece görüntü/ses ilişkisinde kesin bir referans noktasına sahip olabilirdik.

4- 35mm Filmin Gösterim İçin Kullanılmaması: Sinemalara gönderilecek kopyaların en az 35mm kadar iyi sonuç verecek sayısal kopyalarla değiştirilmesi.

2001 yılı itibariyle ilk üç aşamayı geçmiş durumdayız. Dördüncü maddedeki "sayısal gösterim" ise şu anda hazır ancak henüz evrensel anlamda kullanıma girmiş değil.

1- 1994'te bütün bir uzun filmin görüntülerini kurgucu ve asistanının aynı anda erişebilecekleri sabit disklerde saklamak mümkün oldu.

1999'da *The Insider (Köstebek)* 370 bin metre iş kopyasını (222 saat) sabit disklerde sakladı. Bu o güne kadar sayısallaştırılmış filmler arasında en uzun olanıydı (tesadüf eseri *Kıyamet*'le aynı uzunluktaydı)

2- 1996'da iki kurgucunun çalışabileceği bir Avid sistemi 160.000$ tutuyordu. Oysa bir KEM 65.000$'a kurulabiliyordu. 1999'da *Any Given Sunday (Kazanma Hırsı)* aynı anda altı kurgucu ve üç asistanın çalışabildiği bir sistemle kurgulandı.

3- 1997'de OMF (Open Media Framework) sistemi ortaya çıktı. OMF değişik görüntü ses kurgu sistemlerinin birbirleriyle konuşabilmesini sağlıyordu. Bu daha önce bahsettiğim değişik 35mm ve video bant sistemlerinin uyum halinde çalışmasını sağlamak için 35mm perfore/timecode ilişkisini kuran yöntemin daha gelişkin bir versiyonuydu.

OMF sayesinde *Yetenekli Bay Ripley* için Avid'de yaptığım sekiz kanallı ses kuşağını Pat Jackson ve diyalog kurgucularının kullandığı Protools sistemine aktarabildik. Sonuç olarak bütün ses kesmeleri, üst üste binmeler, yükseklik ayarları, kararma ve erimeler daha ince bir çalışma için Protools'un sabit diskine aynen aktarıldılar.

Hatırlatmakta yarar var: Bütün bilgisayar sistemlerinde olduğu gibi sesle ilgili yaratıcı kararlar da sesin kendisinden ayrı bir yerde tutulur. Avid'den Protools'a aktarılan sadece kararlardı. Ses ise kesilmemiş ve dokunulmamış olarak iki sistemin de sabit diskinde duruyordu.

OMF'den önce seçilmiş seslerin gerçek zamanda yeniden sayısallaştırılması gerekiyordu. Sonra da sesçilerin daha önce Avid'de yapılmış olan bütün kesme, erime ve bindirmeleri yeniden oluşturmaları gerekiyordu. Kısaca daha önceden icat edilmiş bir şeyi yeniden icat etmeleri gerekiyordu.

4- 1999'da, *Yıldız Savaşları 1: Gizli Tehlike, Tarzan, İdeal Bir Koca* ve *Oyuncak Öyküsü 2* Avrupa ve Amerika'da bazı sinema salonlarında sayısal kopyadan gösterildi.

Bu son gelişmenin yarattığı karışıklık belki de diğer hepsinden derin. 35mm film bütün sinema sektörünün üst yapısının fiziksel ve mecazi anlamda üzerine kurulduğu şeydi. Bunun tamamen ortadan kalkması ve son derece esnek, güçlü ama hatırlanması zor sayı dizeleriyle yer değiştirmesi, çözülmesi yıllar sürecek sanatsal ve teknik sorunlar ortaya çıkaracaktır.

SAYISAL GELECEK

Ses kurgucular daima benim dikey ve yatay dediğim boyutları aynı anda düşünürler. Ses kurgucusu tabi ki film içinde yatay zamanda ilerler, bir ses diğerini izler. Ama aynı zamanda dikey olarak da düşünmek zorundadır. Bu da "Aynı anda duyulacak sesler nedir?" sorusunu sormaktır. Örneğin arka planda bir otoyolun gürültüsü, kuşların cıvıltısı, geçen bir uçağın motor sesi, yayaların sesleri olabilir. Bu seslerin her biri ayrı bir katmandır ve ses kurgusunun güzelliği bir müzisyen gibi çok boyutlu sesleri bir araya getirip birbirine kaynaştırmaktır.

Şimdiye kadar görüntü kurgucuları neredeyse sadece yatay olarak düşündüler. Cevaplanacak soru basitçe "Bundan sonra ne gelecek?" sorusuydu. Başta açıkladığım matematiksel nedenlerle bu soru bile yeterince karmaşık olabilir. Bir filmin yapısının oluşturulmasında inanılmaz sayıda seçenek vardır. Yakın gelecekte bu sayı daha da büyüyecek çünkü film kurgucuları dikey olarak da düşünmek zorunda kalacaklar ve şu soruyla karşılaşacaklar: "Çerçeve içinde neyi kurgulayabilirim?"

Optik efekt çalışmaları gittikçe gelişkin ve ince işler haline geldi. Çoğu zaman bu efektleri fark etmek bile mümkün olmuyor. Bu da

kurgucu ya da yönetmene "Bu gökyüzü hoşuma gitmedi" veya "Kış gibi görünmesi gerek, hadi şu yaprakları görüntüden çıkaralım" deme özgürlüğü veriyor. Yakın gelecekte Avid gibi yatay boyutta sıralama yapma becerileri yüksek sistemler Inferno gibi aynı anda dikey olarak birçok görüntüyü değiştirme konusunda yetenekli sistemlerle birleşecek. Bu durumda şimdiden göremeyeceğimiz birtakım sonuçlar ortaya çıkacak. Tek bir kurgucu her şeyi yapabilir mi? Yoksa iş ikiye mi bölünecek? Bir yatay ekip, bir dikey ekip mi olacak?

Eskiden gökyüzünü başka bir renkle doldurmak gibi bir özel efekt yapmak istediğinizde özel Vista Vision veya 70mm kamera kullanmanız gerekirdi. Böylece büyük formatta bir negatife sahip olurdunuz. Bu da sonraki kopyalama işlemleri sırasında ortaya çıkacak tanecik (grain) sorununu en aza indirmiş olurdu. Bugün sayısal kopyalamanın doğası nedeniyle bu bir sorun değil. Eskiden örneğin bir insanı uçurmak gibi özel efekt çekimleri için inanılmayacak kadar çok zaman harcanırdı. Kameraman ipleri görünmez kılmak için özel ışıklandırma yapmak zorundaydı. Bugün ise ipleri olabildiğince parlak renkli ve kalın yapıyorsunuz böylece sonradan bilgisayarda sayısal olarak bu ipleri görüp silmek kolaylaşıyor.

Varılacak son hedef elbette ürünün bir taslağını değil de son halini ortaya çıkarabilecek güçte Avid/Inferno karışımı bir kurgu/efekt programı olurdu. Bu televizyonda bir noktaya kadar başarıldı. Ancak uzun filmlerde görüntü çözünürlüğünün yüksekliği nedeniyle henüz bu aşamada değiliz.

Hazır buraya gelmişken yakın gelecekte olabilecekler konusundaki birtakım tahminlerimi saymak isterim. Bu kitap basıldığında bile bunların bir kısmı gerçekleşmiş olabilir elbette.

- Manyetik filmin sonu: 1950'de ilk ortaya çıktığında devrim sayılmıştı ama delikli manyetik ses filmi şimdiden yerini göstericiyle eş zamanlı çalışan sökülebilir disklere bıraktı. *Yetenekli Bay Ripley*'de Jaz diskler kullandık. Bunlar kırk kutu manyetik filmin alabileceği sesi taşıyabiliyor ve anında kopyalanabiliyordu. Böylece 40:1 oranında bir tasarruf yapmış olduk.

• Kameradan direk besleme: Görüntüyü ayıracak bir yöntemle 35mm kameradan direk diske görüntü aktarımı yapılabilecek. Bu disk kaydı kurgucuya anında ulaştırılacak böylece filmin yıkanıp, eşlenip videoya aktarılmasını beklemeye gerek kalmayacak.

Tamamen sayısal kameralar filmin yerini alana kadar bu geçici bir çözüm olacak.

• Avid'e rakipler çıkacak: Şu anda Avid açık farkla en çok kullanılan profesyonel çözümdür. Onun arkasından son yıllarda sorun yaşayan Lightworks var.

Avid'in bu egemenliğine en büyük tehdit tüketici seviyesinde çok ucuz sistemlerden geliyor: Apple Final Cut Pro, Adobe Premiere, Edit DV ve Media 100. Şu anda Final Cut Pro kablolu televizyon için yoğun olarak kullanılıyor ve bir Avid sisteminin yirmide biri fiyata satılıyor.[1]

Şimdiye kadar bu sistemler 35mm film için güvenilir bir arayüz oluşturmakta yetersizdiler. Bu yüzden daha çok sadece videoda-televizyonda çıkmak üzere yapılmış filmlerin tercihiydiler. Yine de Filmlogic gibi eklenti yazılımlarla bu boşluğu kapatmak mümkün görünüyordu. Apple sonunda Focal Point adlı Filmlogic'in yaratıcısı olan şirketi satın aldı ve Avid'le direk rekabete girişti. Avid'in bu girişimlere vereceği cevabı görmek ilginç olacak.

• Ürünün Son Hali: Kurgucunun sinemada gösterilebilecek kalitede görüntüler üzerinde çalışabileceği bir gün gelecek. Bu durumda Avid çıktısı sıfır kopya olacak. Daha önce söz ettiğim gibi bu televizyonda zaten oluyor. Moore yasasına göre (harcanan paranın birimi başına düşen işlemci gücü her on sekiz ayda ikiye katlanır) 4000 satır çözünürlüğünde (yani 35mm film kalitesinde) gerçek zamanlı çalışan Avid/Inferno karışımı bir sistemin (veya eşdeğer bir başka sistemin) geliştirilmesi sadece zaman meselesidir.

Bütün bu beklenen gelişmeler hep aynı yöne gidiyor: Daha bü-

1 Avid de Murch'un bahsettiği rekabet sorununu görüp 2002'de Avid XpressDV adıyla kendi ucuz sistemini çıkardı. Bu sistem Final Cut Pro ile yaklaşık aynı özelliklere sahip ve aynı fiyat aralığında satılıyor – ç.n.

tünleşmiş bir sayısal sinema. 21. yüzyılın başında henüz melez bir dönemdeyiz. 35mm film hâlâ çekim ve gösterim aşamalarında önemli bir rol oynuyor. Ama filmin bu önemini koruyabileceği konusunda şüphelerim var.

Bazı açılardan durum geçen yüzyılın başındaki ev aydınlatmasına benziyor. 1900'lerde avizeler hem gaz hem elektrik için tasarlanırdı. Elektrik yeni ve heyecan verici bir buluştu ve (Fransızlar uygunsuz şekilde "ruhsuz alev" deseler de) çok parlak ışık veriyordu. Ama elektrik aynı zamanda pahalıydı ve gaz kadar güvenilir değildi. Gaz ise romantik, tehlikeli, verimsiz ama "ruhlu", alışıldık ve güvenilirdi.

Şu sıra sinema da aynı "ikili avize" aşamasına takılmış durumda. Filmle kenarı delikli, fotografik, fiziki bir nesne olarak uğraşmak durumundayız. Elektronik görüntü ise sayısal, sanal ve maddesi olmayan bir ortam. Ama kesin olan şu ki gaz nasıl hayatlarımızdan çekildiyse er ya da geç 35mm film de aynı şekilde çekilecektir.

Bu durumda tamamen sayısal bir sinemanın yaratacağı sanatsal ve teknik karışıklıklar neler olabilir? Kendi içinde "ruhsuz bir alev" mi olacak yoksa başka bir şey mi? Zor bir soru çünkü sert bir değişimin tam ortasındayız. Belki başka sanat şekillerinde yaşanmış benzer durumlardan bazı şeyler öğrenilebilir. Aslında...

GESAMTKUNSTKİNO – TAM SANAT SİNEMASI

Metropolitan Operası'ndan çıkan şu şapkalı adamı durdurabilseydik –hayır, hayır onu, kürk yakalı olanı– ve az evvel çıktığı *Tannhauser* operasıyla ilgili sorular sorabilseydik. Hatta eğer kabul ederse birlikte Broadway'e doğru yürüseydik ve sohbet etseydik, tarih Aralık 1899 olduğundan konu doğal olarak yaklaşan yirminci yüzyıla gelirdi.

Az evvel gördüğü göz kamaştırıcı yapım hakkında ne denebilirdi? Gerçekten inanılmazdı. Belki de operanın geleceği üzerine bir iki söz ederdik, özellikle de Richard Wagner'in Gesamtkunstwerk –Tam Sanat Eseri– müzik, drama ve görüntünün mükemmel bir karışımı hakkında konuşurduk. Seyirciler gelecek yüz yılda kim bilir ne harika şeyler göreceklerdir?

Son soru hakkında düşünmek için durduğunda omzunun üzerinden bakıp çoğu genç erkek ve göçmen onlarca insanı kafalarını bir tür makineye sokmuş bir şeye bakarken görecektik. Elleriyle deli gibi bir dişli sistemi çeviriyor olacaklardı. Şans eseri bir eğlence dükkânı önünde durmuştuk ve genç erkekler Kinetoskoplardan gözleri önünde tekrar tekrar soyunan kadın görüntülerini izliyorlardı.

Kürk yakalı dostumuz heyecanla yüksek kültürle dolu yeni yüzyıldan, operadaki yeni gelişmelerin 19.yüzyılı nasıl sönük göstereceğinden bahsederken, biz zaman yolcuları gerçeği bildiğimiz için gülümsemeden edemeyecektik. Arkasında duran gürültülü ve garip makinelerin kısa zamanda egemen sanat şekli haline geleceğini ve "tam sanat eserinin" kalesine kendi yöntemleriyle saldıracağını söylediğimizde yeni arkadaşımızın uğrayacağı şaşkınlık ve tiksintiyi düşünün. Çok sevdiği operaların 1999'da da bolca sahneleneceğini ama çoğunlukla 19.yüzyılın ürünlerinin yeniden sunumları olacağını duyacaktı. Bu haliyle opera Japonların Kabuki'sinin bir türü olacaktı.

Tabi ki bu bilgilerimizle onu hayal kırıklığına uğratmak istemeyiz. Zaten söylesek de o hep kaçınmaya çalıştığı garip görünümlü yaratıkların saçmalamalarından biri gibi görünürdü. "Bu günlerde New York ne hale geldi böyle? Sizinle konuşmak güzeldi. Elveda"

Aralık 1999 New York'una geri dönüyoruz. *Oyuncak Öyküsü* 2 daha yeni çıkmış ve kuyruklar azalmamış. Hatta Times Meydanındaki sinemalardan birinde kuyruklar uzamaya başlamış.

Gezinirken nedenini anlıyoruz: *Oyuncak Öyküsü* 2 filmden değil sayısal kopyadan gösteriliyor. Delikli selüloit 35mm, 1899'da eğlence dükkânındaki dostlarımıza hizmet veren ve yirminci yüzyılda sesin, rengin, geniş perdenin, (birkaç yıl için de olsa) üç boyutun, Dolby stereo'nun gelişiyle sinemasal düşlerin yayılmasını sağlayan, bütün bu buluşları omuzlayan bu fiziksel taşıyıcı ortam yüzyılın sonunda yükünü toplayıp gitmeye hazırlanıyor. Birkaç yıl içinde film parşömen gibi sadece tarihi değeri olan bir ilginçlik olacak.

Böylece filmler için her zaman kullanılan üç sembol makara, klaket ve aşağı doğru giden küçük kare delikleriyle filmin kendisi, yan-

lış zamanda kullanılmış ve marangozun iskarpelası ve keseri gibi unutulmuş teknolojilere gönderme yapan nesneler olacaklar.

Bu endişelenmemizi gerektiren bir şey mi?

Gutenberg'in ilk İncil baskısı parşömen üzerine basılmıştı. Ama baskının asıl gelişimi daha ucuz ve kolay üretilen kağıdın keşfi ile oldu. Gutenberg'in matbaa fikri kullanılan taşıyıcıyı (medium) aşan bir buluş oldu. Sayısal görüntü de mutlaka kağıt örneğindeki gibi selüloide üstün gelecek.

Kesinlikle söyleyebileceğimiz şey film yok olsa da hareketli görüntülerin kalacağıdır. Hareketli görüntülere kaynak olan Joseph Plateau'nun 1830'larda ortaya attığı "hareketin parçalarına ayrılması" kavramı (Muybridge tarafından 1870'lerde fotoğrafa uyarlanmıştır) en az Gutenberg'in buluşu kadar etkileyici şekilde yoluna devam etmektedir.

Bugün giderek daha fazla sayısal gösterim yapılıyor. Bu kopyalar 35mm'den çok daha net, en iyi 35mm kopyada bile önlenemeyen çizikler, titremeler ve kir yok. Ama film endüstrisi on beş yıldır içten içe zaten sayısal teknolojilere dönüyordu. Sayısal görsel efektlerin başarısı *Jurassic Park*, *Titanik*, *Phantom Menace* ve *The Matrix* gibi filmlerle kanıtlanmadan önce de biliniyordu. Sayısal gösterimin gelişi filmin on dokuzuncu yüzyıldan kalan son iki dayanağından birinin sonunu gösteriyor: Bunlardan biri son aşamadaki gösterimdir. Diğeri ise her şeyi başlatan çekim aşamasıdır. Bugünün film endüstrisi iki analog ekmek arasındaki sayısal bir sandviç gibidir.

Sayısal gösterim ilerlediğinde Technicolor gibi film laboratuarları zorluklarla karşılaşacaktır. Bu firmaların gelirlerinin büyük kısmı gösterim kopyalarından gelir (film başına ortalama 15.000.000 metre gider) Bu laboratuarlar iflas ettiklerinde yapım şirketleri mecburen çekim aşamasında da sayısal kameralara geçmek zorunda kalacaklar. 2000 yazında George Lucas filmi tamamen bıraktı ve *Yıldız Savaşları*'nın yeni bölümünü Sony'nin yüksek çözünürlüklü sayısal kameraları ile çekti.

Bu durumda çok yakın gelecekte –gösterim ve çekim de sayısallaştığında– bir filmin bütün yapım aşamaları sayısallaşmış olacak. Bü-

tün teknik altyapı ansızın daralacak. Bu durumun yaratacağı bazı sonuçları öngörebiliriz, bazılarını ise tahmin edemeyiz. Ama ne olursa olsun bu dönüşüm on yıldan kısa bir sürede tamamlanacak gibi görünüyor.

Tabi ki bu yeni durumda eski dostlarımız makara, klaket ve perforenin yokluğunu unutmamızı sağlayacak birtakım harikalıklar da olacak. Tabi ki video, bilgisayar ve film arasındaki sınırlar belirsizleşecek. Tabi ki oluşturulacak sayısal yaratıklar (ve hatta aktörler) 1993'ün *Jurassic Park*'ını 1933'ün *King Kong*'u gibi gösterecek. Tabi ki 648. kanal Dünya gezegeninin Ay üzerinden canlı görüntüsü olacak ve bu detaylı görüntü "medya odanızın" duvarını kaplayan dev likit kristal ekranlara yansıyacak.

Ama sinema –bir sinema salonunda filmler görme alışkanlığı– ne olacak? 2099'da sinema nasıl bir şey olacak?

Şu anda sarhoş edici şekilde ilerleyen sayısal devrim sinemayı nasıl bir hale sokacak? Sinema tanınmaz hale mi gelecek? İyiye mi kötüye mi gidecek?

Sinema 2099'da bugünün operası gibi mi olacak? Smokinli birtakım insanların gideceği 160 yıllık *Casablanca*'nın kim bilir hangi sayısal teknoloji ile geliştirilmiş bir kopyasının gösterimi mi olacak?

Ya da sinema yok mu olacak? Kinetoscope'un 1899'daki beklenmedik dönüşümü gibi tekno-sosyal bir değişiklik sonucu sinema yok olabilir mi? Kinetografla eğlenen göçmenlerle bugün odalarına kapanıp Lara Croft'la vakit geçiren gençler arasındaki benzerlik çarpıcı.

Tabi bu soruları sorduğumuz anda bir cevap vermeye çalışmanın aptalca olduğunu biliyoruz. Ama şu an Aralık 1999'dayız, bin yılın sonunda, neden olmasın?

Sinema sanatı ve endüstrisinin tamamen sayısallaştırılması sonuçta iyi bir şey midir?

Böyle bir soruyu cevaplamayı denemek için geçmişteki benzer gelişmelere bakmamız gerekir. Bana bu yaşadığımıza en benzer gelen şey resimde 15. yüzyılda pigmentlerle uygulanan fresk tekniğinin yerini bez üzerine yağlı boyaya bırakması.

Avrupa resim sanatının en büyük örneklerinden çoğu fresk tekniğiyle yapılmıştır. Islak sıvanın çeşitli pigmentlerle karıştırılması, kuruma sırasında sıva ile pigmentlerin birleşip rengin değişmesi yoğun uğraş gerektiren bir süreçtir. Michelangelo'nun Sistine Kilisesi'nin tavanına yaptığı freski düşünürseniz Beethoven'in *Dokuzuncu Senfoni*'si ile eşdeğerdir.

Fresk ile çalışırken çok fazla ön planlama yapmak gerekir. Sıvanın kuruma hızı gibi değişkenler kontrol edilmek durumundadır. Bu yöntemde çalışan sanatçılar pigmentleri ve kuruyunca renklerin nasıl değişeceğini bilmek zorundadırlar. Bir pigment uygulandıktan sonra düzeltme yapmak imkansızdır. Sabah yapılan sıvanın kurumasına kadar yapabileceğiniz her şeyi yapmanız gerekir. Sıvanın değişik uygulama bölgeleri arasında kaçınılmaz olarak çatlaklar oluşur. Her gün konu seçerken bu çatlakların yaratacağı zararı da en az indirmek gerekir.

Açıkça görülüyor ki fresk tekniği birçok insanın yoğun çabası ve değişik teknolojilerin aynı anda kullanılması ile, sonuç ürün üzerinde tam sorumluluk sahibi olan sanatçının gözetiminde gerçekleştirilebilecek bir çalışmadır.

Yağlı boyanın keşfi bütün bunları değiştirdi. Sanatçı istediği yerde ve istediği anda resim yapma özgürlüğüne sahip oldu. Bir eseri sergileneceği yerde yapmak zorunluluğu ortadan kalkmıştı. Kullandığı renkler kuruduklarında olacakları gibiydiler ve ressam artık çatlamalar gibi sorunları düşünmek zorunda değildi. Aynı zamanda sanatçı beğenmediği yerleri tekrar boyayabilir hatta tuvali bambaşka amaçlar için kullanabilirdi.

Yağlı boya resmi bir süre daha birlikte çalışılan bir yöntem olsa da bu yeni medyumun doğuştan gelen yapısı sanatçıyı eserinin her noktasının kontrolünü eline alma konusunda cesaretlendirdi. Bu da kişisel bakış açısını güçlendiriyordu. Bu durum büyük bir özgürleşmeydi ve 1450'den bu yana sanat tarihi bu özgürleşmeye tanıklık eder niteliktedir. Bu gelişmenin tehlikeleri 19. yüzyıl sonunda ve 20. yüzyılda Van Gogh gibi yalnız ve acılar içinde dahilerin ortaya çıkışında açıkça görülür.

Filmle çalışmak fresk tekniğiyle çalışmaya benzer: İç içe geçmiş birçok teknolojinin karmaşık bir şekilde bir araya gelmesinden oluşur ve bu nedenle filmcilik tanımı gereği tek bir insanın kontrolü eline alabileceği bir alan değildir. Gerçi az sayıda da olsa yalnız başına çalışan filmciler var –Jordan Belson gibi– ama bu kişiler genelde çok olağanüstü insanlardır ve filmlerinin konuları genelde tek bir insanın kontrolüne izin verecek şekilde tasarlanmıştır.

Sayısal teknolojiler matematiksel ortak yapıları sayesinde birbirleriyle daha iyi kaynaşır. Bu da tek bir insanın kontrolünü kolaylaştırır. Ses miksajı alanında bunun gerçekleştiğini görüyorum. Ses kurgusu ve miksajı alanları arasındaki sınır belirsizleşiyor. Aynı şekilde film kurgusu ile özel efektler arasındaki sınır da yakında belirsizleşecek.

Diyelim ki 21. yüzyılın ortalarında bir insanın sanal aktörlerle tek başına bir filmi baştan sona gerçekleştirmesi mümkün oldu. Bu iyi bir şey olur muydu?

Eğer resim tarihi bizim için bir kılavuzsa cevap genel anlamda "evet" olurdu. Tabi ki çok tutucu bir şekilde ve isteyerek aşırı kişisel bir bakışa saplanmanın yol açabileceği sorunlara dikkat etmemiz gerekirdi. Bu tehlikeyi görmek için 20. yüzyılda resmin ve klasik müziğin çözülmesine bakmamız yeterlidir.

Peki ya daha da ilerler ve konuyu son aşamaya götürürsek ve şeytani bir siyah kutunun düşünceleri filme dönüştürebildiğini hayal edersek ne olur? Böyle bir alet bir kişinin düşüncelerini sinemasal bir gerçekliğe dönüştürebilirdi. Kafamızın belirli yerlerine elektrotlar koyardık ve filmi düşünürdük, hepsi bu.

Nasıl olsa zaman yolculuğu yapabildiğimize göre bu hayali buluşumuzu Faustvari bir şekilde 21. yüzyıl filmlerine sunabilirdik. Gizem dolu, pelerinli biri karşınıza çıkıp bu alet karşılığında sonsuza dek ruhunuzu istese kabul eder miydiniz?

Böyle bir öneriyi kabul edecek hatta üstüne atlayacak filmcilerin ana isteği kendi yaratıcılıklarını perdede en saf haliyle görmektir. "Film onu çekmeye başlamadan önce kafamda yapılmış bitmiştir."

cümlesinden yola çıkarak diyebilirim ki bence Alfred Hitchcock onlardan biri olurdu.

Bu öneriyi reddedecek filmcilerse film yapmanın birlikte çalışma kısmıyla daha çok ilgilenen ve yaratıcılığın tek bir kişi tarafından dayatılmak yerine bu süreçte kendiliğinden ortaya çıktığına inananlar olurdu. Francis Ford Coppola'nın renkli tanımı bu tutumu özetliyor: "Yönetmen kendi kendini ortaya çıkaran bir sirkin müdürüdür."

Sinemanın paradoksu iki zıt elementi birleştirip bir *kitlesel kişiselliğe* dönüştürdüğünde en fazla etkiyi yapmasıdır: Genel ve kişisel. Yapılan iş değişmezdir ve milyonlarca seyirci hedeflenerek yapılmıştır ama yine de eğer her şey yolundaysa film seyircilerin her biriyle son derece kişisel bir şekilde iletişim kurar.

Bu gücün kaynağı gizemlidir ama sinema filmlerinin iki ana karakterinden doğduğuna inanıyorum: Sinema bir düşünce tiyatrosudur ve aynı zamanda birlikte üretilen bir sanat dalıdır.

Film tarihte ilk defa karakterlerin *düşünürken* görülebildikleri bir dramatik yapıdır. Bu düşünceler sonradan düzenlenebilir: Bazen bu duygular yetenekli bir aktörün yüzünde açık bir gökyüzünde hareket eden bulutlar gibi fiziksel olarak görülebilir. Bunu mümkün kılan ve sinemanın temelinde yatan iki teknik vardır: Birincisi en zor fark edilebilecek duyguları bile görülür kılabilen yakın plan, ikincisi ise düşüncelerin akrobatça doğasını yakalamayı sağlayan ve bir resimden diğerine ani bir geçiş yapan kesme.

"Birlikte çalışma" ise eğer doğru şekilde kullanılırsa filmin mümkün olan en fazla seyirciyle konuşmasını sağlayan esas özellik olabilir ve bir ödün verme olarak görülmemelidir. Bir filmde çalışan herkes konuya kendi bakış açısını getirir. Eğer bu bakış açıları yönetmen tarafından doğru yönlendirilebilirse sonuç çok yönlü ama bir bütünlüğü olan ve seyircinin ilgisini çekebilecek bir ürün olur. Sonuçta seyirci de kendi içinde çok yönlü ama bütünlük arayan bir varlıktır.

Bütün bu sözü edilenler arasında söylenmeyen şu: Sinema tanımı gereği tiyatro kökeninden gelen, yaratıcıları ve seyircileri için top-

lumsal bir deneyimdir. Onun farkı oyunun hep aynı kalması ama seyirci tepkilerinin her seferinde değişmesidir.

20. yüzyıl ortasında sinemanın geleceği konusunda duyulan kötümserlik televizyonun geleceği ele geçireceğini öngörüyordu. Ama bu bakış insana ait en az dil kadar eski bir dürtüyü göz ardı ediyordu: Evden çıkıp ateşin başında kendisi gibi insanlarla toplanmak ve öyküler dinlemek.

Sinemasal deneyim bu eski uygulamanın yenilenmiş halidir. Buradaki fark ateşin yerini öyküleri kendi başına anlatan görüntülerin almış olmasıdır. Resimler her defasında aynı şekilde yansır ama her izleyenin zihninde farklı düşler yaratır. Bu edebiyatın kalıcılığı ile tiyatronun anındalığının bir karışımıdır.

"Alışık olduğu mekandan ayrılmak" sözlerine vurgu yapmak istiyorum. Sinemasal deneyim aslında birisi "Dışarı çıkalım" dediğinde doğar. Bu cümlede dolaylı olarak belirtilen kişinin kendi çevresiyle ilgili yaşadığı bir tatminsizlik sonucu "başka bir şey" yapma ihtiyacı içine girmesidir. Bu noktada "ev sineması" ile "sinema" arasında bir savaşla karşılaşıyoruz. Bence gerçek sinemasal deneyim teknik donanım ne kadar iyi olursa olsun evde yaşanamaz.

Genellikle birisi bana bir filmi sinemada gördüğünde ses ve görüntüdeki detay fazlalığından etkilendiğini ve evde videoda bunu asla yakalayamadığını söylediğinde şaşırırım.

Ben filmi hem sinemada hem evde görmüş olurum. Açıkça söylemek zorundayım ki arada detay açısından fark vardır ama karşılaştırılmayacak düzeyde değildir. Aynı olmayan izleyenin ruh halidir.

Evde siz kral, televizyonsa soytarınızdır. Eğer eğlenmezseniz uzaktan kumandayı çıkarır ve kafasını kesiverirsiniz. Evin film izleme çerçevesi alışkanlıktır: Doğru olan rutine uyandır. Bu da sadece kendine uyanı görmeye hazır bir düşünce yapısıdır.

Dışarı çıkmaksa bir miktar harcamayı, uygunsuz durumları ve risk almayı içerir. Düşünün ki karanlık bir salonda altı veya altı yüz yabancı insan arasında oturuyor olacaksınız. Dikkatinizi dağıtacak bir şey yoktur, film başladıktan sonra durduramazsınız ve gösteri siz ora-

da olsanız da olmasanız da belirli bir saatte başlayacaktır. Bu durum evde asla yakalayamayacağınız deneyime açık bir ruh hali yaratır. En önemlisi de gizemli şekilde yanınızdaki altı yüz kişinin varlığının gördüğünüz şeyin doğasını ölçülemez biçimde büyütmesidir.

Diyelim ki seyirciler arasındaki ortalama yaş yirmi beş olsun. Altı yüz defa yirmi, o karanlıkta toplanmış on beş bin yıllık insan deneyimi eder. Kaydedilmiş insanlık tarihinin iki katından fazla düş, hayal kırıklığı, mutluluk, trajedi orada durmaktadır. Hepsi aynı resim ve seslere odaklanmıştır. Hepsi oraya aynı dürtü ile gelmiştir: Açılmak ve olabildiğince yoğun şekilde kendi günlük yaşamlarından farklı bir deneyim yaşamak.

Yeni yüzyılın daha başındayız ve sayısal devrim henüz ortalığı silip süpürmedi. Ama bu olduğunda bile Mefisto'nun elinde elektrotlu aletiyle çıkagelmesine çok vakit olacak. İstesek de istemesek de daha uzun yıllar film yapımı birlikte çalışmayı gerektiren bir süreç olacak. Sayısallaşmanın yaratacağı olası sorunların en önemlisi yalnız başına üretimin öne çıkması ve yapım aşamasından gösterim aşamasına kadar her noktada tek bir bakışın hakim olmasıdır.

Eğer sonuç çıkarmam gerekirse konuya olumlu tarafından yaklaşmak istiyorum. Sinema yüz yıl sonra da var olacaktır. Farklı olacaktır ama olacaktır. Sinemanın kalıcılığı insanın karanlıkta öykü dinleme dürtüsünden doğacaktır. Evrimi ise şu an başlamış olan teknolojik gelişimlerden kaynaklanacaktır. Belki şu an biz resmin 1499'da olduğu noktadayız. Eğer dikkatli olursak önümüzde birkaç iyi yüzyıl var demektir.

Bunun ötesini kim bilebilir? 2099'da tekrar buluşalım ve etrafa bir bakalım.

Dizin

Amerikan ve İngiliz Sinema Akademileri tarafından birçok kez ödüllendirilmiş bir kurgucu, ses tasarımcısı aynı zamanda bir yönetmen ve senaryo yazarı olan Walter Murch'un kitabı, film kurgusu üzerine canlı, çok yönlü ve düşünmeye iten bir deneme.

Murch kitabında kurguyla ilgili en temel soru olabilecek "Kesmeler neden ve nasıl işe yarar?" sorusuyla başlayarak, okuru bir filmi kesmenin estetik ve pratik sorunlarına ilişkin harika bir yolculuğa çıkarıyor. Bu yolculuk boyunca kurguda devamlılık ve devamsızlık, rüya görmek ile gerçek yaşam, "iyi" bir kesmenin ölçütleri gibi kavramların yanısıra hem bir tür kesme, hem de kesme anı için bir işaret olarak gördüğü "göz kırpma" üzerine düşüncelerini açıklıyor. Ayrıca, bilgisayar temelli kurgunun bugünkü durumu üzerine ayrıntılı bilgilerle sinemanın geleceğine de bakıyor.

Walter Murch; *Sohbet, American Graffiti, Julia, Kıyamet, Baba III, Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği, House of Cards, Hayalet, İngiliz Hasta, Yetenekli Bay Ripley, Soğuk Dağ* gibi sayısız filmin kurgusunda veya ses tasarımında çalışmıştır.

Bu kitap bana göre sinema sanatının kalbi, film yapımının en önemli işçiliği kurguya dair inanılmaz açıklıkta bir yolculuk. Walter Murch'ün konu hakkındaki kavrayışının derinliği şaşırtıcı. Bu kitap film yapım sürecini gerçekten anlamak isteyen herkes için vazgeçilmez bir kaynak.

George Lucas

Murch'ü ilk gördüğümde Sohbet *filminin kurgusu için sabahladığı bir gecenin ardından KEM'inin üzerinde uyuyordu. O filmleriyle gerçekten yatan tanıdığım tek kurgucudur. Aslında Murch'ün her kurguladığı filmle bir aşk ilişkisi vardır.* Göz Kırparken *onun bu aşk ilişkilerinin ve tutkusunun bir güncesi gibi. Sonunda bize ilişkilerinin en mahrem detaylarını anlatıyor. Bu kitap filmlere aşık olmayanlar için değil.*

Philip Kaufman

Bu küçük kitap bir filme hayat vermekle ilgili birinci elden bilgilerin zenginliğini taşıyor. Hem profesyoneller hem film meraklıları için büyük değeri olduğunu düşünüyorum.

Fred Zinneman

SANAT - ESTETİK

ISBN 975-6176-12-1
9 789756 176122

İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI